

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年9月11日
83
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
機賣七宗罪
The SEVEN of GAME CENTRE
北へ。
HUDSON首個DC作品
全面介紹
P·Z
PLAYERS ZONE Vol.02
1.全新動畫消閒娛樂刊物
免費附送
二大附錄
2.新類型人別冊攻略第三回
G GENERATION
ジージェネレーション
發動遊戲傳媒監察力
GAME ECHO探討PlayStation特許店問題
4 895011 310837
© HUDSON SOFT © RED © SEGA ENTERPRISES,LTD., イラスト: NOCCHI





# 第八十三號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）






## 機寶中對戰，人性盡表現?



## HUDSON 加入 DREAMCAST 之力作



## 新 GAME 介紹



## 攻略一族



## 玩家特區



## 遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1 PLAYER ZONE

附錄 2 SD 高達 G 世代 別冊攻略

## 賞心樂事




◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪傑、積奇、非洲、古拉拉 _B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾、天草四郎時貞
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹偉、NAOMI
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888


**更正啟示:**

在 82 期《遊戲誌》的 24 頁中，誤將「永瀨麗子」寫成「伊達杏子」，特此更正。及謹向遊戲生產商 NAMCO 及各大讀者至歉。

遊戲誌編輯部

# STREET FAXER II Turbo

FAXER:J.J



## 東京遊戲展'98嚴拿白撞

東京遊戲展'98秋快將舉行，經過四次同類型的展覽後，主辦機構開始發現有不少人冒用報紙或雜誌名義入場，借「採訪」之名對宣傳女郎執拗地拍照或進行訪問，加上聽聞記者證往往會落在一些不可能和採訪有關的小朋友手上、甚至有進行記者證買賣的勾當，因此在今年決定加強事前登記的制度，務求減少白撞的可能。

事實上，上述的情況在香港的展覽亦似乎有發生，或許是因為日本的遊戲展既多記念品又多靚女作宣傳女郎，吸引力較大吧。過往每次遊戲展結束後，香港總是很快便有大量會場記念品出售，看來今年會變成只能賣購物區內買下的商品吧。

**JAPAN GAME of the YEAR'98得獎作品**

| | |
|---|---|
| 大獎 | BIOHAZARD 2（CAPCOM） |
| 準得獎 | GT賽車（SCE） |
| 準得獎 | GRANDIA（GAMEART） |
| 創意部門 | 電車GO！（TAITO） |
| 映像部門 | parasite EVE（SQUARE） |
| 音響部門 | REALSOUND（WARP） |

**映像部門**

| 名次 | 遊戲名字 | 得票 |
|---|---|---|
| 1 | parasite EVE | 2024 |
| 2 | GT賽車 | 1249 |
| 3 | BIOHAZARD 2 | 749 |
| 4 | FF VII INTERNATIONAL | 724 |
| 5 | GRANDIA | 540 |

**大獎部門**

| 名次 | 遊戲名字 | 得票 |
|---|---|---|
| 1 | BIOHAZARD 2 | 1958 |
| 2 | GT賽車 | 1581 |
| 3 | GRANDIA | 1479 |
| 4 | 鐵拳3 | 1008 |
| 5 | 超級機械人大戰F | 1006 |

**創意部門**

| 名次 | 遊戲名字 | 得票 |
|---|---|---|
| 1 | 電車GO！ | 1355 |
| 2 | 瑪莉工作室 | 589 |
| 3 | 怪物農場 | 580 |
| 4 | REALSOUND | 452 |
| 5 | 立體忍者活劇 天誅 | 393 |

**音響部門**

| 名次 | 遊戲名字 | 得票 |
|---|---|---|
| 1 | REALSOUND | 875 |
| 2 | GRANDIA | 792 |
| 3 | BIOHAZARD 2 | 783 |
| 4 | XENOGEARS | 686 |
| 5 | FF VII INTERNATIONAL | 638 |

## 《BIOHAZARD 2》再次獲獎

由7間出版社旗下15本刊物的讀者共同投票所決定的「JAPAN GAME of the YEAR」，今年已經是第3次舉行，在候選的去年4月至今年3月作品中，CAPCOM的《BIOHAZARD 2》再次脫穎而出，擊敗眾多強勁的對手登上寶座，在頒獎儀式中，CAPCOM的神谷DIRECTOR更表示下次同樣會繼續努力，製作一個不會令玩家失望的作品來。

今屆的特點是得票較為平均，沒有集中在一兩個大作身上的情況出現，這是否意味着玩家的要求又再提高了？




## 全球PS產量已超過4000萬台

SCE最近發表，在剛剛過去的8月21日，PlayStation的全球產量已超過4000萬台。

相對於1998年2月時全球產量超過3000萬台時，這次只是用了半年時間便能突破4000大關，主要原因是在北美及歐洲都能保持一定的銷量，而SCE宣傳部便形容這現像為「由於PS在北美及歐洲是比日本遲了1年才推出的，所以現在就如去年今日在日本的表現」。

| 地區 | 98/2總產量 | 98/8總產量 |
|---|---|---|
| 日本 | 1065萬 | 1300萬 |
| 北美 | 1075萬 | 1430萬 |
| 歐洲 | 860萬 | 1270萬 |

只要仔細一看2月和8月的產量數比較，各位便不難發現這1000萬台有3/4以上是在歐美市場的，加上現在PS仍能維持每月200萬的產量，難怪SCE面對DC的來臨毫不緊張。

## 64DD延期、明年暑假請早

在8月28日任天堂舉行的一次記者招待會上，任天堂的宣傳部表示64DD將會在99年6月發售，當被問到為何一再延期時，宣傳部的答案則和上次延期時相同，表示是軟件的開發受阻延、而並非64DD本身。

除此之外，每年慣常會舉行的「NINTENDO SPACE WORLD(前身為『初心會』)」，今年亦會停辦，任天堂亦沒有考慮參加東京遊戲展……那麼今後的發表與展覽呢？任天堂表示預計下次展覽會在99年5月1~3日舉行，形式則和SPACE WORLD相近，會是個以用家為主的展覽。

## CAPCOM承認在Dreamcast出GAME？

在9月7日的日經產業新聞中，出現了一段「CAPCOM明年會在Dreamcast推出恐怖動作遊戲，接下來預計會公布5、6個作品」，「明年春天24話完結多集數型的遊戲亦會是在Dreamcast推出」……這應該便是一直以來業內都有提及的「使用同系統／操作的多集數RPG」，雖然CAPCOM對這段報道的反應是「不願置評」，但亦同時表示「關於正式的發表請再等一會」，從這句說話的語氣來看，似乎CAPCOM亦沒有否認這篇報道，甚至有默認了的感覺……到底何時會有正式的新聞發報會舉行呢？

## BANPRESTO公開4大新作

沉靜了一段時間的BANPRESTO終於再有新作推出，而且更是一次過公開四個作品。

超級機械人大戰F——即SS同名遊戲的移植版，EVA、傳說巨神伊迪安及GUNBUSTER首次登場的作品，現時仍未知道會否有PS版原創的要素，預計98年12月推出。

超級機械人大戰F完結編——既然有F，自然就不會缺少完結編的了，至於發售日期則暫時預計為F推出後3個月，即99年的3月。

超級英雄大作戰——一個以SD化特攝英雄為主角的RPG遊戲，玩法看來有點像當日超任時代的《英雄戰記》，至於登場的人物則有6位咸蛋超人、三代宇宙刑事及超人機米達等，預計在今年冬天推出。

全超級機械人大戰電視大百科——以2枚CD-ROM的容量製作，一個網羅了《超級機械人大戰》系列各種資料的大全集，由登場作品的機械人、人物以至每一集的故事、圖版、插圖及特殊用語全部落齊。

此外，若然閣下買齊《F》、《完結編》及《大百科》，便可換領復刻版「超合金鐵甲萬能俠」，而根據《大百科》內應募券的種類，更有可能換取到只限5000台的全黑版「超合金鐵甲萬能俠」……搶錢呀。

## 他媽哥治成為牛津字典住客

相信大家都有玩過BANDAI的電子寵物他媽哥治「tamagotchi」，但又有否想過日後可能會在字典裏找到這個字？

千真萬確！而且收錄這個字的更是權威性的牛津字典，雖然他媽哥治本身亦被提名去年日本本土的流行語大獎，但就連BANDAI亦想不到會被記載在字典之中。

以後，各位在翻查新版的牛津字典時便會發現「tamagotchi」，至於其解釋則是「需要像有生命寵物般照顧的電子玩具」。

照這樣說，日後作文時大可故意寫這個字來考考自己的老師……

## 美版PS／N64齊齊減價

任天堂和SONY在美國的分公司SCEA，最近分別公布會將主機的價格調低。SCEA由8月30日開始，會將「PlayStation」的價格由149美元調低至129美元，而Greatest Hits Series（類似THE BEST）亦會降至19.95美元。至於任天堂亦會由9月1日開始，將「NINTENDO 64」的價格由149.95美元調低至129.95美元。

## 波洛古羅斯物語發表續篇

SCE在兩年前推出的RPG《波洛古羅斯物語》最近宣佈會製作續篇（機種不用說當然是PS吧！），主角和上次一樣是比安多羅王子，這時他已經12歲了（前作時他只有10歲），在相同的世界觀之下，今次亦會加入一些新的系統，至於發售日期則暫定會是今年冬天。



與此同時，「波洛古羅斯物語」的TV動畫亦會由10月4日開始在日本播映，片中除了原有的人物外，亦會加入一些原創人物，不知這些新人物會否在遲些推出的遊戲版本中登場呢？

## 當金蛋生盡時……

最近日本經濟新聞指出，BANDAI在98年9月的中期經常利益，比去年同期大幅減少56%，變成只有30億日圓的程度。

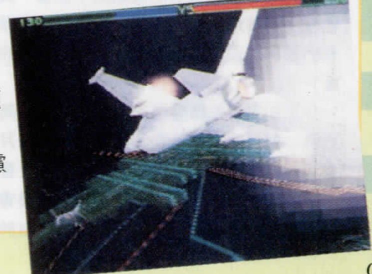
導致收益減少的最主要原因，是去年大受歡迎的電子寵物「tamagotchi」熱潮減退，這一點BANDAI的高層其實亦早已料到，但為了填補「tamagotchi」的空間，動用了大筆宣傳費在高達及咸蛋超人之上，而原本打算在今年年底推出的新型手提電子遊戲「SUWAN（暫名）」亦因為軟件開發的延誤而需要推遲至明年2月以後，且看這玩具王國會以甚麼方法來挽回失地吧。

## 遲來的生產商SYSTEMSOFT

不知道大家有沒有聽過SYSTEM SOFT這間公司？但由他們所推出的《大戰略》系列，相信會有不少人玩過吧。這間一向以PC市場為中心來發展的公司，剛剛公布明年2月會在PS推出他們首個家用機遊戲《NET SLIDERS》（暫名），遊戲會以由電腦管理一切情報的近未來為舞台，玩者的身分是位16歲的高中生，參與一場在網絡上進行的戰鬥，並預計會在即將舉行的東京遊戲展中展出。




相對於其他加入DC行列的生產商，SYSTEM SOFT這次加入當然不會有甚麼話題性，但亦可見對生產商來說，已有機數似乎才是最大的考慮因素。






# 發動遊戲傳媒監察力

今期話事人：米奇
協力鳴謝：高木美惠子小姐(SCEH)、MS

如果説傳媒其中一項責任是監察社會，那我們當遊戲傳媒的是否也能做到這一點呢？「GAME ECHO」這個欄就是以這種疑問為出發點而開設的專欄。這欄每期都由不同的筆者對市場現象、銷售狀況、遊戲種類的趨勢、大作是否佳作等問題作分析。當然，監察者也會受監察，這個欄歡迎讀者來信就話題作出回應、和議或反對，我們會選出見解精闢的讀者來信刊登出來，更歡迎同業來信指正。

讀者回音信箱：香港灣仔駱克道33號中央廣場福商業中心7樓「GAME ECHO」

## 這算是打回原形嗎？特約經銷商消失的日子

1996年12月，PlayStation行貨遊戲正式在香港等四個亞洲地區發售，這個名為ASIA PROJECT的計劃為香港遊戲業界帶來一陣衝擊。經過約一年時間，SCEI的香港總部——SCEH正式在香港成立，大家都認為這是SCEI方面更投入亞洲市場的策略。不過，1998年9月，SCEH正式解散在香港的特約經銷商，加上《METAL GEAR SOLID》限定版行貨瘋狂炒賣，這不禁令人懷疑SCE要撤離香港。到底這種流言是否真實？我們試從前特約經銷商和SCEH的口中聽聽這期間的風風雨雨。

### 解散·重組

早在PlayStation 10月新作發表會的期間，我們便已聽到SCEH要取消所有特約經銷商的消息，更有人説聽到有關SCE要撤離香港的傳聞。為着這一點，米奇便約了SCEH的負責人近藤啟一郎先生作一次訪問(敬稱略)。

——過去SCEH是怎樣發行PlayStation遊戲的呢？
近藤：在SCEH之下有兩間批發商，以前是由這兩間發行商把商品分發到特約經銷商去發售的。
——那現在又會以怎樣的方式發行PlayStation行貨遊戲？
近藤：我們解散了過去的所有特約經銷商，而改由兩批發商旗下七間直營店，我們暫且稱之為特約店，將PlayStation行貨遊戲批發給包括前特約店的所有遊戲店。
——當我們知道這消息的時候都會想到SCEH會不會是要撤離香港，對於這種説法你們有何意見？
近藤：我們也有聽過同樣的謠言，聽到這種話的時候我們真的感到很驚訝。本來我們是朝着今後在香港市場更加把勁、令香港更加接受正版，大家玩得開心去構想的，我們認為會做得更為大家所接受，但反而出現這樣的謠言，這令我們不太明白。今次的解散不是説再見的意思，反而是為了締造更好的制度而暫時解散，僅此而已。
——SCEH為甚麼要解散PlayStation特約經銷商呢？是否在實行特約經銷商時遇上甚麼問題呢？
近藤：也不是遇上甚麼嚴重問題而突然解散特約經銷商的。我們自1996年12月開始以試驗市場的方式在香港展開發行工作。現在經過1年半以上的時間，情況已跟當時有很大的改變，首先，我們覺得特約經銷商這制度的任務應該告一段落，另一點是過去的30間特約經銷商不是每一間都按照我們所希望的做法去做。所以我們就決定解散特約經銷商，以同一條件提供遊戲給他們。而過了一段時間之後，我們會再次召集那些接受我們更想進行的銷售方式的遊戲店來重組特約經銷商制度。
——那即是將來還會再次實行特約經銷商制度的？
近藤：對，會重組一次。雖然過幾多個月才重組等具體問題我們還未有決定，不過我們是有打算將來這樣做的，現在要看看進展過程如何。
——行貨PlayStation遊戲的種類和數量會否受這次解散特約經銷商制度而影響？
近藤：不會，那是完全無關的，反而由於實行了批發制度，將會有更多店舖售賣PlayStation行貨遊戲，用家將更容易買到行貨遊戲。而遊戲種類方面亦只會有增無減。
——過去SCEH經常透過特約經銷商進行遊戲促銷、問卷調查及提供優惠服務予PlayStation用家，請問解散了特約經銷商制度之後SCEH會否減少這方面的活動？
近藤：首先，宣傳單張將會透過批發商向大家派發，假如其他商店想取得宣傳單張的話可以向批發商索取，所以數量不會減少。問卷調查方面就會以七間直營店為中心進行，宣傳活動也會以七店為中心。至於其他購買行貨可得到紀念品的優惠方面，我們會以讓所有購買行貨遊戲的用家都開心的做法來處理。
——解散特約經銷商制度似乎跟SCEI在日本推行的直營制度背道而馳？請問你們有何見解？




近藤：本來特約經銷商的制度就跟日本的做法不同，日本有日本的做法。日本和香港是完全不同的國家，各自都有不同的市場情況，而用家也有所不同，所以不會把日本的做法用在香港。這不單是發行的方式，就是宣傳手法等做法也有所不同。總而言之，我們會採取最適合當地的做法。
——請問其他亞洲地區是否同樣解散了特約經銷商制度？
近藤：不是的，今次這樣的做法只在香港。
——為甚麼只在香港這樣做？
近藤：因為我們認為解散所有香港的特約經銷商會較聰明點(笑)。
——其他國家也有這樣的混亂狀況嗎？
近藤：台灣方面也不實行過去的特約經銷商制度，現在實行這制度的只有新加坡。也不是香港是特別的地方，但因為有一些不太順暢的做法，我們現在正在試驗市場，找出最好的做法。
——特約經銷商制度實行了1年又8個月，請問SCEH覺得這期間在香港推銷PlayStation遊戲上遇上的最大困難是甚麼？
近藤：那始終是有一部分特約經銷商不接受我們的做法。
——那假如重組特約經銷商制度的話將會以哪種做法來發行？
近藤：這個還不能説。
——重組大概會在哪個時候進行？
近藤：這一點恕我無可奉告。
——總括來説，SCEH是否滿意行貨PlayStation遊戲在香港的成績？
近藤：有些地方我們感到滿意，也有些地方感到不滿。自從我們來到之後，大家開始漸漸接受正版遊戲，以前香港是有很多翻版的。海關方面也相當努力，現在翻版遊戲已不像以往那樣隨處可見。而且購買正版的人、明白正版遊戲好處的人正大幅增加，這是我們感到很高興的。其他方面因為成立了SCEH，所以可以提供更本地化的服務，更可以向傳媒和用家查詢他們的需要，提供以往不能做到的服務。這令我們很開心，以後我們會更努力去令用家感到更開心。不滿的地方就好像今次解散特約經銷商那樣，在銷售方面未能達到有系統的階段。有人會理解我們的做法，但亦有些人不理解的。希望今後理解的人會增加，建立更健康的PlayStation市場。就如我們以前説過一樣，大家都買翻遊戲的話，日本的生產商都會關門，那是因為要有很多錢才能夠做出好玩的遊戲。不購買正版遊戲的話就賺不到做下一隻遊戲的錢，這相當嚴重的問題，希望大家明白。

# 炒價冧價難控制

9月2日是解散了特約經銷商之後首個派貨日，本來應該在星期四才可以發售的PlayStation行貨遊戲通常在這一天都經已有售。所不同的是，幾乎所有店鋪都可以透過批發取得PlayStation行貨，而且大家都不約而同的炒賣佳作及壓低受歡迎程度較低的遊戲的售價，這跟SCEH最初在港推銷行貨時的原則背道而馳。

事實上，當日發售的超大作《METAL GEAR SOLID》單是普通版便給炒賣到500多元，而限定版更炒賣到1280元之譜。到底解散了特約經銷商是否意味着SCEH讓遊戲店自由浮動價錢？SCEH又會怎樣去推行他們所奉行的固定售價政策呢？除了價錢方面，解散了特約經銷商之後又會否引發其他問題？

近藤：在《METAL GEAR SOLID》事件上由於新機場的問題，令到出貨的時間遲了一點而引致混亂，為店鋪帶來了麻煩，不過從中我們就清楚知道哪些店鋪是可以信賴的。我們本來一直以來都有要求遊戲店以指定的售價發售，令重要的客人可以以更便宜的價錢來買到更好玩的遊戲。今次出現炒賣現象實在是很可惜，不過在這當中也有些店鋪是完全不減價來等待顧客光臨的，那我們明白那些就是可以信賴的店鋪，我們以後就會在交往方式上加以鼓勵。

——你們知道那些店鋪有參加炒賣的嗎？

近藤：知道的，我們都調查過。

——在我們今次訪問之前，我們調查過幾乎所有的店鋪都有提高售價，難道你們會完全不提供遊戲給他們？

近藤：也不會完全不提供遊戲給他們，但可能是從各多方面逐點減少交往。雖然還不能確說我們一定會那樣做，但我們也在PlayStation專頁中提過，七間直營店一定會以正常的售價發售，而例如限定版、特別版這類數量不足的遊戲，無論有多少客人需求也好，那七店也保證會以所公布的售價發售。我們想那七間直營店成為好榜樣，或許會令其他的店鋪仿傚；又或者可以說我們雖然不能保證其他店鋪的手法，但客人來這七店的話就可以買到正常價錢的貨品。

# 店主A的嚕嗦

近藤先生所說的本來就是特約經銷商要達到的目標，可是，結果卻是SCEH要解散特約經銷商，只有七間直營店才能達到這樣的保證。好商譽會為店鋪帶來生意，為甚麼店鋪會做出破壞商譽的事呢？責任真的全在店鋪身上嗎？

米奇就曾在《MGS》炒賣事件之後訪問過一間前特約經銷商店主A，他對於解散特約經銷商一事的反應是：「仲好呀！」為甚麼會有這樣的反應呢？讓我們聽聽店主A對特約經銷商制度的一些嚕嗦。

——PlayStation行貨遊戲對遊戲店來說有甚麼吸引力？

店主A：遊戲本身沒有多少吸引力，只是當那遊戲沒有水貨或水貨價錢太貴的時候才會去拿行貨。最主要的是行貨主機便宜，又有廣告宣傳，令人們覺得行貨主機比水貨好。

——成為了特約經銷商之後有甚麼工作、責任和限制？

店主A：不可售賣改造主機、不可以售賣水貨機水貨遊戲、翻版遊戲和二手遊戲。本來大家都肯遵守這規則的，不過後來因為批發出現問題，大家才不理會這種限制。

——問題最後有沒有解決？

店主A：從沒試過圓滿解決，但為了繼續取貨，不想陷入僵局，所以才不了了之。

——成為特約經銷商之後生意好嗎？

店主A：以前未有改機的時候對行貨較有利，因為人們不想用開機碟玩翻版，所以那時候真的能賺到點錢。後來因為供貨有問題和改造主機出現，就令我們沒有生意。

——現在SCEH表示任何店鋪都可跟他們取貨，這對你們有沒有影響？你們會繼續取PlayStation行貨嗎？



店主A：以前有些貨只有特約經銷商才會拿到，現在大家同樣可以得到。我們還會繼續拿行貨的，希望以後會有所改善，不過大家都會一同加價降價，也不會拿售不去的「死貨」。

——今後你們會以甚麼手法來經營遊戲生意？

店主A：看市場而浮動價錢，但不會再接受預訂遊戲。

# 有單冇貨誰之過

訂貨本來是遊戲店獲取流動資金的方法之一，為甚麼店主A決定以後也不替顧客訂貨呢？

9月2日除了是解散特約經銷商之後首次派貨外，也是機迷期待已久的《METAL GEAR SOLID》推出的日子，前特約經銷商早已為SCE收了很多限定版的訂單，準備在這一天拿取貨品送給已訂貨的客人。不過，這才是問題的開始。

市場傳說幾乎所有非直營店的前特約經銷商都拿不到足夠數量的限定版，而且數量還相差很遠。據說一間在銅鑼灣的遊戲店的投訴最激烈，那店收了100張訂單，最後卻只拿到20套，而九龍區另一店收了超過300套訂單，但最後卻只得30套。

相反，透過另一渠道取貨的PlayStation PRO SHOP卻可以拿到足夠的限定版。據說他們共得到600套限定版，不單能滿足500多位已訂了貨的顧客需求。還有部分沒有預訂的顧客可以以正常價錢買到限定版。

最諷刺的是聽聞有一位水貨批發商在9月3日拿着100套行貨限定版的在一間前特約經銷商店前走來走去，到處派貨。而當日，《MGS》的行貨限定版就給炒到1280元。

當米奇向SCEH方面反映有前特約經銷商收了訂單之後拿不到足夠貨的事的時候，SCEH方面的說法是：「沒有這回事，收了訂單的貨我們都有供貨的。不過我們就看到有些店鋪控制交貨給顧客的情況。我們當然認為其他店鋪的客人跟直營店一樣是很重要的，因為他們都是購買我們的產品，所以原則是一樣的。」但當米奇提到一些具體例子後，他們就表示要深入調查。他們反而希望讀者明白「限定版是數量有限的意思，收多了訂單是店鋪本身的責任。香港所得的數量也有限，其他的店鋪不是由我們管理我們不大了解，但能夠到七間直營店訂貨的話，他們接受訂購就不會有問題，不接受的話就一定不行，答案會很清楚。」

對於限定版訂貨數量有限一事，PRO SHOP方面表示他們兩個星期前便已停止接受預訂。但其他店鋪又怎樣呢？店主A的說他也曾向批發問過有沒有數量限制，所得的答案是「幾多都有」。

現在的狀況似乎是各執一辭，不過SCEH就表明他們不會批給水貨商人卻不供貨給已訂了貨的顧客，他們認為水貨商人得到大量貨品可能是透過某種交易形式從其他店鋪取得。那到底是誰在控制供貨呢？

店主A：這次對我們的商譽影響很大啊。客人都有很多怨言，他們都不會再來買遊戲而寧願到PRO SHOP買。現在即使有人想在我們店預訂遊戲我們也不會接受了。

——你們有否打算採取甚麼行動追究？

店主A：沒有打算。各方面都在推卸責任，實在難以追究。

# 重組的關鍵是信任

店主A的答案聽起來很無奈，當然我們不否定特約經銷商中良莠不齊的現象。假如SCEH有意重組特約經銷商制度之話，看來他們應該要想想辦法加強大家對SCEH推行的制度的信心，而不是起勁地在那七間直營店臉上抹油。

——經過這次《METAL GEAR SOLID》的混亂事件後，當你們要重組特約經銷商制度時，你們認為店鋪會有甚麼感想？

近藤：這個不問過他們的話我們也不知道，當然重組的制度一定要令特約經銷商比非特約經銷商有更優越的條件才能令大家滿意。今次的事件實在是很不幸。將來，我們希望能夠提供一些可令贊同我們的做法，願意跟SCEH一同前進的人必定參加特約經銷商制度的更好的條件。

**無論SCEH的政策如何，對遊戲玩家來說當然是希望以最便宜的價錢買到可靠的貨品了，將來玩家的習慣會否變成想買大作的限定版時就到訂貨有保證的特約店，而想買二線遊戲或舊遊戲時就到肯割價求售的一般遊戲店？**




TEXT BY：小健健
攝影：PUYU神

鳴謝：非洲、KOTARO借出肉身當模特兒、VIRTUAL ZONE借出場地
VIRTUAL ZONE地址：九龍油麻地彌敦道348號大華中心地庫

# 機寶七宗罪

## 前言：

在聖經中，列了人類的7種劣根性，它們分別是：驕傲(PRIDE)、妒忌(ENVY)、貪吃(GLUTTON)、濫情慾(LUST)、憤怒(ANGER)、貪婪(AVARICE)及喪失靈魂(ACCIDIE)。它們潛服在你我的心中，影響著我們的行爲。我們稱這7種劣根性爲「七宗罪」。(不過，亦有人把它譯爲「七罪宗」的)

唔？甚麼「七宗罪」？這跟我們這班打機的又有何干？呵呵，其實在遊戲機中心內，也許人人都「打開心窗」的放鬆自己來打機，所以這7種劣根性已不知不覺的在大家打機時表現了出來囉。唔？不相信？以下我就列出一些在遊戲機中心時有出現的怪現象、不合理之事情，若果看官你是機壇老手，可能覺得這些東西只是老生常談。不過想深點(即是鑽點牛角尖)，就不難發現全部可以被歸納於這七種劣根性中的啊。哈哈，也許內裡有你我的影子……。啊？不信？瞧瞧吧。(危言聳聽……)

/EN SE /ENSE /EN SE /ENSE /EN SE /EN SE /E





■「你玩得咁弱，就等哥哥帶你進入格鬥家之道啦！！」

■挑戰！！

■你太~~~弱啦！！

■把弱者打倒！！令我興奮！！勝利！！

# 驕傲（PRIDE）！

## 以打敗弱者為榮？！初心者狙擊手！！

WELL，基本上遊戲機是公眾地方，只要你年齡合適，就可跑進去娛樂娛樂。不過，每個人的實力也不盡相同，尤是格鬥遊戲，有些只是剛玩一兩局的初學者，有些卻是極富經驗的老手。

唔，若果咱們已對那格鬥遊戲蠻有心得了，再去打電腦嗎？呀，已打了十多局，悶壞了。跟人對戰？不是不好，若跟高手過招，勝了就最好不過啦，但若輸掉了，我那五塊錢豈不泡湯？嘿嘿，還是找個弱弱的傢伙去「祭旗」，又易贏，又不至於時常打電腦那麼悶。噢，多好？不過，有本事打敗別人的當然好，反之你的對手，手無搏雞之力，真是吃了你數招也要嗚呼哀哉了。

WELL，其實玩業務用遊戲，強弱也好，誰也沒理由阻止人家向你挑戰。之不過，只是為了打敗對手而遊戲，並不是讓大家一起分享打機的樂趣，那就不大值得鼓勵了。

## 從旁觀者得來的沾沾自喜！！

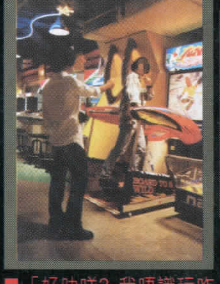
呀，這種事最近時常在《BEATMANIA》這個打碟機身上發生。尤是一些店子把此機放在近門口處，只要是在人多的時間，一有人玩，四方八面就會鑽出些圍觀者來。有的拖男帶女的在指指點點；有的凝卻神貫注地想學到一招半式。嘿嘿，想起來情況倒有點像古裝片中那些江湖戲子在賣藝……。不過，這倒不是甚麼壞事，一來觀眾又有免費秀看，（秀=SHOW）二來玩的那個又多點滿足感，玩也玩得投入些，連兩錢肉緊也放了進去。一次過可滿足多個願望，何樂而不為？



■畫面「熟」一聲的變得漆黑一片，莫非給人使了一招「蒼蠅絆馬尾」？



■人家在玩體感遊戲，自己卻在後面指指點點的大有人在。



■「好叻咩？我唔識玩咋，如果唔係實叻過你。」

■就算是格鬥遊戲也不時有人在背後偷師啊。

# 妒忌（ENVY）

## 技不如人、心有不甘、一拍兩散？

在遊戲機中心打機有一個特別的地方，就是不論你玩得棒不棒也好，一看就知。所以，有時可會見到一些人站在其他玩者背後觀摩之，希望從中可學到別人的玩法。唔，這個情形在格鬥遊戲及體感遊戲上時有發生，而且也可說是一種蠻積極的學習方法。

不過，我也見到有人玩格鬥遊戲被對手打敗了，心中既是抵不住人家比自己強，甚麼羞澀、氣憤之情擁上心頭。但又自知對手實力太強，就再挑戰也不能戰勝，心中悶氣一時不能抒發，於是伸手向機頂一摸，「熟」的一聲，畫面即時變得漆黑一片。噢，原來這招名為「蒼蠅絆馬尾，一拍兩散」，出招方法是乾脆把遊戲機的電源關掉。那麼即是說：你就算把我打勝，又有何用？哈哈，我得不到的，誰也得不到！！WELL，真是狠毒。

不過，現在很多遊戲機中心都是用中央系統開關電源的，所以這招「蒼蠅伴馬尾，一拍兩散」可會較難使出囉。

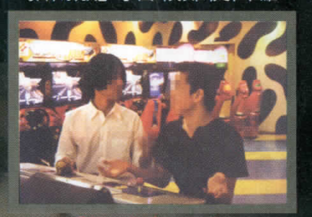
# 貪吃（GLUTTON）

## 吃滿 ITEM，噢，飽飽

■玩這些橫向動作遊戲時，可說是人性盡表現。



■「係咪衰呢，一日掛住食，家陣大家都死口西，齊齊冇得玩口各。」



■「喂，你食口左我口的口野，點計先？」「唔食都食口左口各，我都無計啦~。嘔比你，你要唔要？」

也許香港人天生缺乏安全感吧，甚麼都要有，人有可有，人沒有我都要有，就算自己已有，可要有更多。而這種潛意識可連在打機時也表現出來。WELL，這個情況往往在一些可雙打的動作遊戲及射擊遊戲中發生。

好像玩甚麼《FINAL FIGHT》，自己體力滿滿地，但拍擋卻已氣如殘喘，還給三五個嘍囉夾住。突然在油桶「BOMB」一聲彈了隻肥燒雞來，但卻不理三七二十一的自己先吃掉，不理人家死活，哎哎，咱們是拍擋嘛，怎可以這麼自私？正所謂獨食難肥，有好東西又怎可以不益兄弟？而且，唇亡齒寒，拍擋瓜了，自己也獨力難支吧？

不過，若果你真是與到到這些拍擋，有很積極的解決方法，就是跟他鬥爭，來一個累鬥累。（喂，這傢伙誤人子弟，大家不要聽他胡扯）

■「喂！！你冇讓ROUND！！」「係又點？」

■「點？FUNG你囉！！」這些暴力行為可不要得，小朋友大朋友都不要學。

# 憤怒（ANGER）：

## 機竇中的「真人街霸」！！

■「吓！！我隻怪獸~~！輸咗！！」

WELL，「真人街霸」？是否有尚格雲頓演出的那齣電影？呀！！當然不是啦！！是指有些玩者在玩戰鬥格鬥遊戲時給對方打敗了，不服輸的便向對方出言恐嚇，更甚者甚至施行暴力。

WELL，不過我眼見的，「施行暴力」也有很多個層次。較低層次的有「鬆捊」，在輸掉那局後臨走時「有意無意的」向坐在旁邊的對手使出一招「裡鬥頂肘」。（指令是→→P）由於這招事出突然，而且動作又不大明顯，故此只要那撞人的傢伙溜得快，也不難混瞞過去。

另一種就真是「先是口角、繼而動武」。硬巴巴的將遊戲機內的事帶到來現實世界。由於玩者再不懂使出「真空波動拳」或裡「百八式 大蛇薙」，所以他們會學習聖鬥士般以身體作武器，或者「就地取材」的拿起遊戲機中心最多的東西——椅子互相轟擊，十分可怕。而此類事件的起因不外乎沒有讓ROUND、就是因為贏得太囂張。（有時勝方所使用的戰術，不被負方所認同，也可說是「贏得太囂張」的啊）

WELL，這可說是遊戲機中心內最常見的暴力事件。但說穿了原來大家就是為那三五塊錢而動武，甚至蚊飯直流，就可是真真不值了。

## 由投入感衍生出來的破壞力

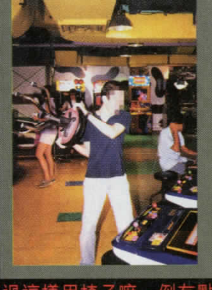
有時見人玩賽車GAME，好像那枝波棍是他殺父仇人般似的，轉波時活像要把它的脖子扭斷般，出盡全力的推呀推。曾幾何以旺角最大的遊戲機中心「0機」，放置在門口旁的那八部《DAYTONA USA》的波棍就探受眾玩者的摧殘，甚麼1234波也分不了。



■喂老兄你騎還騎，可不要搖得太大力，不然馬頭都給你扭斷啦。



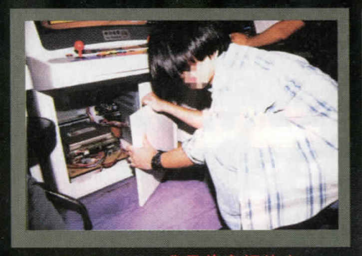
■有些玩者玩格鬥GAME輸掉，一時氣憤就會往機面拍去。



■不過這樣用椅子嘛，倒有點過份，照片中的傢伙是傻的，不要理他。

現在嘛，玩《DAYTONA USA》的人就比較少，反之一些體感遊戲就成為近期的「犧牲品」，好像《PROP CYCLE》就給人踏到斷鏈，騎馬仔機《FINAL FULONG》就更利害，整個底盤都給人座爆。哇哇，究竟咱們是怎樣打機的？

唔，其實玩業務用遊戲的，嚴格來說是租人家的遊戲機來玩。所以雖然遊戲機不是自己的，但也有責任好好的愛護它啊，當然還有要依照遊戲規則來進行遊戲，不可過份投入，弄壞人家的東西呀。



■HE、HE，我是偷底板的小偷，長髮披面，帥嗎？



■嘩，機又未關就想伸手入去偷底板，想被電死麼？

# 貪婪（AVARICE）

## 偷取遊戲機底板

早陣遊戲機中心「甘★」就給人偷了若干塊《THE KING OF FIGHTER 98》的底板，就連新聞紙也有報道。而且在年前本刊的業務用遊戲專欄「街頭GAME霸王」也有刊登過一名涉嫌到各遊戲機中心偷取底板的男子照片，可見這種罪行並不是最近才出現的。

由於業務用遊戲底板的構造也蠻複雜，打開了機殼蓋後只見又是電線又是電路板，就算你打了十數年業務用遊戲也未必懂將其拆卸，所以據說這些偷取遊戲機底板的都是對業務用遊戲有一定認識的人啊。

## 用打火機「撻」機？！

WELL，其實這種活動在近幾年已甚為少見，我只是在初中時代見人試過，而且這種行為是犯法的，大家絕對不可以試。

其實所謂打火機「撻」機，也有兩種說法，但目的都是欺騙遊戲機來取得局數。其中一個說法是將打火機貼近遊戲機的入錢口，再打火，用以模仿入錢時的脈衝訊號，令底板誤以為有硬幣投入。而這樣做的話，很有可能會令底板因短路而燒掉。另一個說法又是打火機貼近遊戲機的入錢口，而且點著火燄向入錢口加熱，令內裡的零件受熱澎脹，又令底板誤以為有硬幣投入。

其實除了用打火機外，也有人用鐵線之類的東西伸入入錢口，再撞擊內裡的零件，用來騙取局數。不過，以上所說的都是不法行為，大家千萬不要試呀。

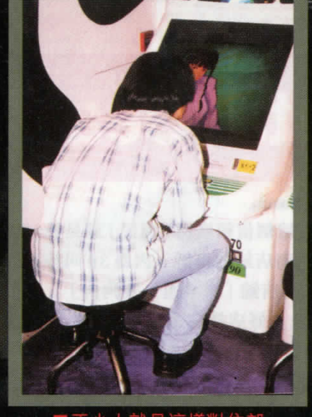
## 喪失靈魂(ACCIDIE):

### 六親不認，只顧打機！！

噢，簡單的説一句，這就是「沉迷」！！一整天都坐在遊戲機中心中，呆呆的向住那些遊戲機玩呀玩，動的只是那幾根手指及把視線在畫面中左溜右溜。玩到入神時，可真連老爸性甚麼也忘了。

這種現像於格鬥遊戲及一些桌面遊戲更是常見。前者就是一整都在遊戲機中心內「駐守」，先把一大袋一塊錢硬幣擺在機面，再不停的向此機「交學費」，目的就是要熟習遊戲內各角色特性、練習連續技等。就算有人家入錢挑戰，輸掉了也好，也會慢不經心的在那袋一元銅板中再找多幾個投進入錢口處，就好像視這些戰鬥是成為高手的必經階段般，只要能從戰鬥中學習到新東西便是了。不過，通常他們都會是格鬥遊戲的高手來。

後者通常就發生在一些大叔身上，玩的大都是那些麻將及電子老虎機。然而在那些畫面有紅白機水準的電子老虎機中，我可發現一些不可思議的東西。就是一局好像永不會玩似的，當我玩完兩局《STREET FIGHTER II》後，只見那個大叔還是坐在那裡，繼續「DO嘟到刀~度度~~」，真真耐玩啊。



■不少人就是這樣對住部麻將機就過一天。



■又或者一大袋一元板子，再狂練格鬥GAME。

## 濫情慾(LUST):

### 三級遊戲的最期！

早陣子新聞紙又有報道灣仔某某遊戲機中心因有得玩三級遊戲，就是這樣的惹上官非。其實數年前那些甚麼麻將遊戲、甚麼《界美女》都是有色情成份的。而且有時不單是有會繪出來的動畫人物，甚至連真人的裸露鏡頭也有。另外，由於電子遊戲水準的提高，遊戲內相片的數量及解像度也得到提升。



■嘩！！你這色鬼，連2D人也不放過？

不過，現在雖然還有麻將遊戲及《界美女》玩，但內裡已再沒有這些裸露鏡頭了。據VIRTUAL ZONE的負責人透露，原來這些遊戲是可以在底板上調校，令到畫面不會有三級鏡頭出現，最多只是出現一些性感照。噢，他不講，我又可是不知啊。



■現在的麻將遊戲已沒有甚麼三級畫面的啦，你把身子推到這麼前也是看不到的囉。

## 後記：機實小訪問

在上述所提及到的事件當中，對遊戲機中心有較大影響的可説是遊戲機的損耗問題。所以那天小記就抓住了VIRTUAL ZONE的負責人阿羅生，向他問長問短了幾句。

(健＝小健健、VZ＝VIRTUAL ZONE的負責人阿羅生)

健：「唔，在你們那麼多遊戲機當中，哪一部是損耗得最嚴重的呢？」



■這塊就是損毀了的《FINAL FULONG》底盤，而且左上方還給人壓爆了。



■而且還有燒焊過的修補痕跡。

VZ：「這個應該是那部騎馬機《FINAL FULONG》了。」

答罷，便一行人來到《FINAL FOLOG》處。

健：「最易壞是哪一個部份呢？」

VZ：「其實一些座位上的皮甲爆裂已是少意思，最易壞的可説是那個底盤。因為這個底盤要承託起整隻馬及玩者的重量，若果玩的人用力過度的推動馬匹，尤是體重較高者，可會給這這個底盤很大的負荷，久而久之就會爆裂。唔，而且有次試過連整個底盤塌下來啊。除此之外，在德福店更有人連馬頭也弄斷。」羅生一面説，一面在膠那韁繩推，而我就流了一滴如碗豆般大的汗。

健：「既然這些遊戲機有這麼大的損耗，那你們又有何措施應付？」

VZ：「我們會時常檢查住機件是否運作正常，而且更會配備一定數量的零件，當知道有機件需要更換時，我們也可盡快更換之。」

健：「唔，這些體感遊戲需要時常檢查及更換零件，你們會不會因此而不購入這類型遊戲呢？」

VZ：「當然不會啦，如果因為這樣就不購入這些遊戲，那麼玩者玩甚麼？」

健：「啊~~，是嗎？很多謝你接受這次訪問。」

END




TM

# 專頁

# 《Metal Gear Solid》被炒成千港元！？

各位 PlayStation Fans,

自從SCEH在這個信箱廣徵「機民」意見後，收到不少關於我哋特許經銷商店鋪的投訴，因為30間特許經銷店「樹大有枯支」，有的店鋪「掛羊頭，買狗肉」，做損壞機民利益，令SCEH及良好店鋪都頭痛不已，為了維護PlayStation特許經銷商的良好名譽，成為所有機民可靠的朋友，SCEH決定將現存的特許經銷店精簡至7間批發商店鋪，他們是：Sony的銅鑼灣PlayStation Pro Shop，大埔、荃灣、元朗、屯門的Game Shop，頑皮小子位於銅鑼灣及深水埗的店舖。大家在這些店舖，可以用正常價格購買到所有PlayStation的正版行貨，價格、貨源、品種及服務都有保證，這些店鋪不但貨源充足，而且保證不會炒高價，十二月又有三隻大Game以類似《Metal Gear Solid》的限定版，推出特別包裝，有意的fans請行多兩步，早啲去訂貨囉，咁樣就不會被不法商人有機可乘！

本週最大的話題就是《Metal Gear Solid》的限定版，九月三日當日公司全部人都為這個問題忙得不可開交，小弟今期特約SCEH的大美人，友情客串一期專欄，美人果然美貌和智慧並重，寫啲稿又快又靚，有朝一日又可以開番個美人信箱啦！(所以今期回信將暫停一週)為安慰各位買唔到Game的fans，小弟送出五件Metal Gear Solid T恤(同限定版果啲一樣)給一直支持我哋的fans！










SCEH大美人特稿：

八月底本港財神爺大戰基金大鱷，而Game業亦有一場小小的爭奪戰。

話說機場當局指出空運事業已恢復正常，小妹拍「嚫」心口同日本貨運頭頭「富之司馬」話，香港機場無問題，現在可以轉用機場了，（其實自機場出事後，我們一直用速遞公司運貨，貨費甚高，但龍老板在「飯可以不吃，機不可遲玩」之原則下，所以貴貴都要運來香港，加價？當然唔得啦！

但首次付運即衰。八月三十日遊戲到港。八月三十一日，「吓，唔見咗！」小妹大叫一聲之後，龍老闆（連煙仔都跌埋）即問那隻《Metal Gear Solid》限量版點樣，小妹只是擰擰頭，伸伸手。九月一日，「油船空運」的Alex來電，只找到數箱貨，其餘皆流落於宏偉機場，哦！我們偉大的機場哦！。正所謂一波未停一波又起，分銷商「靚仔廦」及「啤酒鄧」紛紛追貨，龍老闆不停追問小妹，還自言自語說：「我好單身（擔心），蕉Man（救命）呀！」九月二日早上，一直沒有任何好消息，龍老闆一聽電話嚮，即豎起隻耳，攪到我們都十分緊張。同日，下午四時，龍老闆抓了一輪頭後，決定先把手頭上的推出市面，以求救市，並同時寫下遺憾聲明。差不多時間，龍老闆憑他闖大之飛士，向「油船空運」提出全面搜索遊戲軟件之下落，最後，「油船空運」同意當日二十四小時不停搜索。可惜直至下午七時，連一點點消息也沒有。

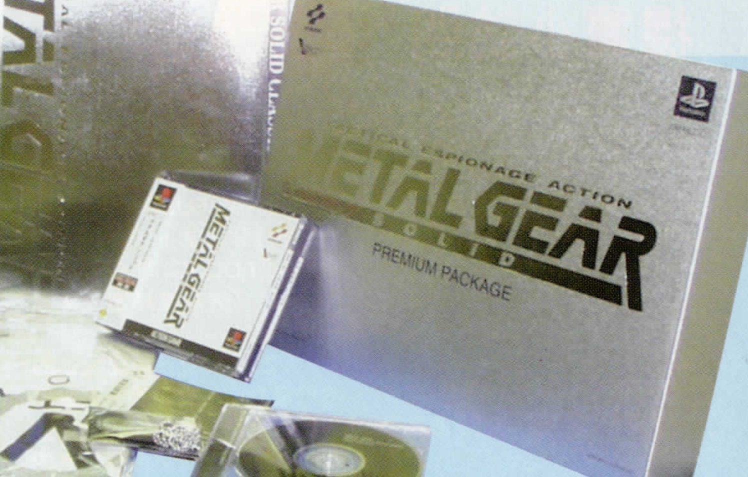
同時，顧客投訴電話亦響過不停，龍老闆話把我們僅有先的送出，不過，小妹話公司連一隻存貨都沒有，話明限量版嘛！

九月三日早上，龍老闆頭岳岳回來說：「找到啦！」，吓！難道他昨晚沒有睡覺走去新機場幫手搵貨？不是，原來晚上十二時「油船空運」的Hirose San找到一些可疑貨品，零晨三時，確定是《Metal Gear Solid》，幸好小妹晚上忘記飛線，否則又一個頭岳岳。終於，早上九時開始，「油船空運」出動多輛貨車，把失蹤多時的貨送到各分銷商。龍老闆也可以安心食煙，不過 ....接下來是顧客投訴，「吓，炒到$800」，「$1,080」，「$1,800」.....無良！（原價只是HK$555）。

譚先生話講好價錢，又落咗成舊水訂，而家話無貨？洪先生話要加二佰才有交易！Pro-shop阿成話早上八時已有人龍出現，要麻煩實Q叔叔架起鐵馬！

其實各位機迷，下次請到信譽好，規模大，靚仔多的店舖(即是Akio講過的個七間鋪！)預定及買貨啦！最後，特此鳴謝「油船空運」的通宵搜索及Sony Hotline小姐們悉心聆聽各機迷查詢。

另及: 請各位fans以後不要再打去Sony Hotline, 因為Sony的生意和SCEH的並不相同，PlayStation在港的事宜均由SCEH負責，如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong （SCEH）。



## 《Metal Gear Solid》體驗版得獎名單：

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 陳子明 | PAUL LEE | 錢家智 | 陳國雄 | 趙清儀 | 周永賢 | 何俊傑 |
| 張楚輝 | 林永康 | ANDY WONG | 李子昆 | 林志倫 | 陽志森 | 鄺偉文 |
| 關紫文 | 朱文正 | 梁俊禧 | 冼家輝 | 曹宏達 | 王柏芝 | 張苑婷 |

註：本刊將個別通知各得獎者領取辦法

## 送《Metal Gear Solid》T-shirt

今次SCEH將會送出五套限定版內附送的《Metal Gear Solid》T-shirt，各讀者是不是很想知道怎樣可以取得這五套珍貴的T-shirt呢？只要答中以下問題連同已填寫的參加表格，寄信來香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓或FAX來2866-2618，請註明「《Metal Gear Solid》有獎遊戲」便可。



### 參加「《Metal Gear Solid》有獎遊戲」

在《Metal Gear Solid》中，主角的稱號是什麼呢？(答案有兩個英文字)

答案：________________

姓名：__________ 身份証號碼：__________

聯絡電話：________ 年齡：______ 性別：______

地址：________________

________________

## 送《XI》咕𠺢

今次的「解答《XI》殘局有獎遊戲」中，將會由SCEH送出一個街上無法買到的《XI》咕𠺢，這麼珍貴和可愛的《XI》咕𠺢，相信各位都很想得到，方法亦和前幾期的同樣只要你完成下面的這個《XI》puzzle mode的殘局，把滾動骰子的每一步過程寫或畫下來，連同已填寫的參加表格，寄到香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓或FAX：2866-2618，請註明參加「PlayStation專頁～解答《XI》殘局有獎遊戲」，就有機會贏取：

這麼可愛的《XI》咕𠺢

請注意咕𠺢只有一個，手快有手慢冇！

快啲解決《XI》殘局啦！

### 參加「PlayStation專頁～解答《XI》殘局有獎遊戲」

姓名：__________ 身份証號碼：__________

聯絡電話：________ 年齡：______ 性別：______

地址：________________

________________

## PS行貨時間表

| | 英文名字 | 中文名字 | 公司名 | 價錢(港元) | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| **9月** | | | | | |
| 3日 | MAINICHI NEKO YOUBI | 每天都是星期貓 | BANDAI | 328元 | SLG |
| | METAL GEAR SOLID (Special Edition) | — | KONAMI | 555元 | AVG |
| | METAL GEAR SOLID | — | KONAMI | 385元 | AVG |
| | TIME CRISIS Play Station the Best | — | NAMCO | 168元 | STG |
| 10日 | HOSHIN-ENGI | 封神演義 | KOEI | 385元 | SLG |
| | Dolphin's Dream | 海豚之夢 | KONAMI | 328元 | AVG |
| 17日 | TOGE MAX 2 | 山路賽車 | ATLUS | 328元 | RAC |
| 23日 | STREET FIGHTER EX Plus α Play Station the Best | — | CAPCOM | 168元 | FIG |
| | FIGHTER ILLUSION K-1 REVENGE Play Station the Best | — | XING | 168元 | FIG |
| | SLAYERS WANDAHOU | 魔劍美神 | BANPRESTO | 385元 | RPG |
| | DESTREGA | 摧毀之城 | KOEI | 328元 | FIG |
| | ITADAKI STREET GORGEOUS KING | 城市大贏家華麗之王 | ENIX | 385元 | TAB |
| | SERIAL EXPERIMENTS LAIN | 鈴音之試驗章 | PIONEER | 328元 | ETC |
| **10月** | | | | | |
| 1日 | BEAT MANIA | 節拍狂熱 | KONAMI | 328元 | ETC |
| | Guardian Recall | Guardian Recall守護獸召喚 | XING | 385元 | RPG |
| 8日 | Romance of the Three Kingdom VI | 三國誌VI | KOEI | 555元 | SLG |
| 22日 | POPNPOP | 笑笑小肥波 | TAITO | 272元 | PUZ |
| 29日 | THE LEGAIA | 莉嘉傳說 | SCE | 328元 | RPG |
| | GREAT HITS | 熱賣流行榜 | ENIX | 328元 | ETC |

Dreamcast
主理：四眼米奇

# Dreamcast專頁 轉轉轉睇真啲

## Dreamcast 4 大新力軍

上期米奇才介紹了9隻Dreamcast遊戲，想不到兩個星期之後的今天，各生產商又公布4隻新遊戲。現在就讓我們來看看那4隻Dreamcast新力軍是甚麼遊戲吧。

### ELEMENTAL GIMMICK GEAR

| HUDSON SOFT | | |
|---|---|---|
| 動作RPG | —— | 99年春 |

© HUDSON SOFT／BIRTHDAY

主角經過長時間的沉睡甦醒過來，為了尋回失去的記憶，他駕駛自己沉睡時所乘坐的一架名為E.G.G.的機械，以各種不同的動作來逃過眾多陷阱。



### BLUE STINGER

| SEGA | | |
|---|---|---|
| 動作歷險 | —— | 98年末 |

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

世嘉第三隻公布的遊戲，實際是由CRIMAX GRAPHICS製作的作品。玩法是在立體的場地上以槍炮跟體物戰鬥，與其說跟《BIO HAZARD》相似不如說它以《OVER BLOOD》好了。



### JULY

| SEGA／FORTYFIVE | | |
|---|---|---|
| 歷險遊戲 | —— | 98年末 |

© 1998 FORTYFIVE

暫時只得幾個人物設計和一堆場面動畫公布的遊戲，負責人物插圖的是《岸和田博士科學的愛情》的TONY竹崎和最近拍了很多18禁動畫的梅津泰臣。



### 摩納哥格蘭披治模擬賽車

| UBI SOFT | | |
|---|---|---|
| 賽車 | —— | 98年12月 |

© 1998 UBI SOFT ENTERTAINMENT

一個令很多世嘉迷懷念的遊戲名稱，玩的當然是摩納哥賽車。遊戲畫面很有電腦賽車遊戲的感覺。遊戲設有很多種模式，還有老爺賽車可供使用。



## 夢中發現

### Dreamcast 美人？

大家覺不覺得這位美少女的樣子很面善？跟哪部遊戲機的某件部件很相似？先此聲明，原畫者吉崎觀音沒有說過她是誰，大家所見到的和聯想到都只是胡亂猜測，不存在於現實世界。至於你會不會稱她為Dreamcast美人，那就由你來決定了。

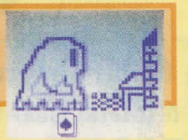
## 驚異之事實！

### 哥斯拉 VMS 有大蟲

報料讀者：LEO

原來《哥斯拉》VMS在設計上有一項致命的錯誤，令玩者可在幾小時之內集齊所有怪獸資料。讀者LEO來電告訴我們這個秘密，經我們實驗之後發現是行得通的。

1.首先要用兩部VMS，把兩機的怪獸養至完全體階段





2.先回到時鐘畫面「儲存遊戲進度」，方法是當熒幕上出現六隻腳印，就表示「儲存」完畢。

3.這個時候拿他們來對戰



4.戰勝的一方要像一開始的時候那樣「儲存進度」



5.戰敗的一方在THE END畫面顯示時按底部的掣RESET VMS

6.戰敗的怪獸又會再次出現，可以再向別人挑戰。這可以說只有贏不會輸的玩法。



PDA遊戲最重要是那份不知會否成功的期待感覺，如果可以這樣玩的話VMS遊戲就失去了意義。現在Dreamcast只有《哥斯拉》一個VMS遊戲，未能下定論。不過要是繼續有類似的BUG存在的話，Dreamcast VMS就不可能成功了。

讀者LEO將獲得本刊送出二級勁料的稿費

## Dreamcast 手掣有幾重？



很多人看見Dreamcast的手掣設計，都認為它的設計不好，不單不利於玩格鬥遊戲，就是重量，大家都因為玩過《哥斯拉》VMS之後覺得不輕而有所擔心。不如我們就來估計一下Dreamcast手掣到底有多重。

估計是基於以下的原則進行的——由於Dreamcast手掣外形和大小跟SATURN MULTI CONTROLLER差不多，所以我們的「偽Dreamcast手掣」就以MULTI CONTROLLER為骨幹。在Dreamcast手掣上可以最多插上兩張VMS，一般來說為了儲存遊戲進度或「私人熒幕」用途，都會插上一張VMS的，而且更有可能插上兩張來作更多功能，所以我們相信MULTI CONTROLLER加一張VMS會跟Dreamcast手掣平時操作的重量差不多，而全重就應該不少於MULTI CONTROLLER加2個VMS。我們以此來分別量重，跟其他遊戲機的手掣比較，得出的結果如下：



| 手掣種類 | 重量(kg) |
|---|---|
| PlayStation 普通手掣 | 0.125 |
| PlayStation DUAL STOCK | 0.25 |
| SATURN 普通手掣 | 0.1 |
| MULTI CONTROLLER | 0.2 |
| N64 手掣連記憶卡 | 0.2 |
| 偽 Dreamcast 手掣（1 張 VMS） | 0.25 |
| 偽 Dreamcast 手掣 2（2 張 VMS） | 0.3 |

從以上結果我們發現，插一張VMS的重量跟PlayStation DAUL STOCK差不多，所以對於Dreamcast手掣的重量，大家可能是太過憂心了。

### 次號預告

夢中撞鬼……GAME

# 新 GAME 介紹

| 製造商：HUDSON | 售價：未定 |
|---|---|
| 發售日：預定99年2月 | 記憶：未定 |
| 容量：CD-ROM | AVG/MEM |

TEXT:J.J



# 北へ。White Illumination

# MAIN THEME

希望你會說「很喜歡」

有沒有試過被人對你說「很喜歡」？

喜歡一個人的感覺雖然並不是甚麼特別的東西

但在一日復一日的生活之中，這種「很喜歡」卻會漸漸消失……

你會否也曾這樣想過？

HUDSON的第一隻Dreamcast遊戲《往北去。White Illumination》之中，就包含着很多大家已經遺忘了的「很喜歡」。

在日本北方城市札幌中，你會發現怎樣的「很喜歡」呢？

你會認識到怎樣的女孩呢？

好了，你的旅行要開始了。






## 意義重大的HUDSON首個DC作品

在這經濟不佳的時代，HUDSON總公司所在的北海道亦受到了很大打擊，為了刺激經濟，北海道市政府最近開始了一個名為「MOVE ON北海道=來自北方之聲運動」的大型活動，區內大部份報紙、電視及企業均有參與，而HUDSON亦通過其最擅長的遊戲開發來參與這次活動，與RED COMPANY及SEGA合作，在廣井王子的帶領下，推出首個Dreamcast遊戲《往北去。White Illumination》。

為了擴大向家層面，《往北去。》除了採用一般遊戲的宣傳手法外，亦早在8月初開始播出電台節目「Dreamcast Hour 往北去。White Illumination」，此外亦在8月底正式開設了互聯網頁，大家有興趣的話，不妨到http://www.sega.co.jp/kitahe/看看。

## 故事概要

高中2年級學生的主角，利用暑假的14天時間，來到了日本北方的城市——札幌。

以紅磚建成的北海道廳、翠綠的大通公園、代表着札幌的時鐘塔，還有是浪漫的運河之鎮「小樽」、長滿薰衣草田的富良野……在這些實在的觀光點上，你遇上了8位女孩子。

她們就和普通的女孩子一樣，在這北方城市懷着夢想、煩惱、熱情及沉悶的感覺。至於能夠和她們創造一個怎樣的「夏天回憶」，就完全是取決自你所做的事了。

接着寒假來到了。

在被白雪覆蓋着的札幌，你再次遇上了她們。由於和你的相遇，令她們顯得有點成熟了。

在冬天的大通公園內，這時正舉行着一項名為「White Illumination」的活動，在掛滿燈飾的街道上，你和她的關係會否有所突破呢？



*畫面屬開發中版本



往北去。

White Illumination

へ。

## 以「溝通」為中心

對一個16歲的女孩子來説，不單有着她自己16年來長大成人的經歷，同時亦有着她雙親的經歷。

《往北去。》所想追求的，正是和這樣有真實感的女孩子之間的對話、溝通。

一些並非只是看上去可愛的「人偶」、而是一些會擁有夢想、有煩惱、會傷心、會高興的女孩子、藉着和遊客的「你」的對話而成長。

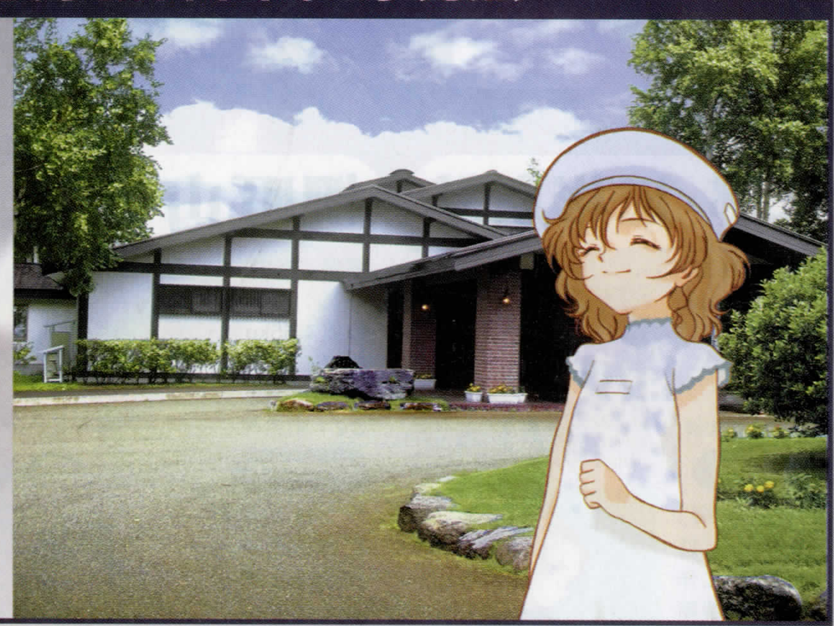
《往北去。》所描寫的，正是一個這樣的故事。

## 令魅力發揮出來的玩法

為了令這個重視溝通的作品可以把登場人物的魅力發揮至最大限度，到底應該變成怎樣的「遊戲」呢……

在多次檢討後，結果決定將故事以AVG形式進行。

遊戲的背景會採用真實照片、再加上人物的畫面以2D表現出來；藉着DC的畫面機能，不單能將北海道真正的風景表現出來，同時亦能令大家欣賞到人物設計NOCCHI那種纖細的線條及柔和的用色手法。



## 目標是令你有在北海道旅行的感覺

這遊戲是描寫主角的「你」以遊客的身分到訪真實存在的北海道市鎮，以實際存在的觀光地點及商店為舞台所發生的故事。

北海道和東京不同，有着另一種氣候、風土人情及文化，由於遊戲中是以真相來表現，因此這遊戲本身其實有着觀光指南般的用途。

這遊戲的最大目標，是希望玩者在完成遊戲後，會希望親身到北海道走一趟……









## 春野琴梨

學年：高校１年生
身高：152cm
體重：42kg
血型：O型
興趣：烹飪
CV：千葉紗子



PROFILE

主角的親戚，札幌大里高中1年級學生、與好朋友川原鮎同屬網球部。

現時和在地區電視台工作的母親兩人居住在札幌的平岸。

琴梨擅長烹飪及喜歡洗衣服，這種家庭主婦型的型像加上她開朗及喜歡照顧別人的性格，令她有着很多朋友。

平常她都會稱呼主角為「哥哥」的。

## 丹娜·尼彬斯基

學年：玻璃工人
身高：158cm
體重：45kg
血型：A型
興趣：散步
CV：坂本真綾



PROFILE

在「小樽」的玻璃工場「運河工藝館」工作的16歲俄羅斯人。

表面上雖然內向愛哭，但內心其實非常堅強，為了令同為玻璃工人的亡父遺物中垂飾的「夕陽紅」再現眼前，一直以來不斷努力地研究吹玻璃的技巧。



## 櫻町由子

學年：自衛隊隊員
身高：173cm
體重：55kg
血型：B型
興趣：相機
CV：南央美



PROFILE

在千歲的航空自衛隊工作的20歲少女。

性格粗枝大葉，不會太過在意細微的事情。

雖然興趣是相機，但似乎她所喜歡的是相機作為機器的機能美多於攝影。

由子同時亦很喜歡電單車，經常也會乘着一輛750cc電單車四處去。



## 愛田惠

學年：中學3年生
身高：143cm
體重：35kg
血型：O型
興趣：收集明信片
CV：大谷育江

PROFILE

住在美瑛的中學3年生，雙親在那裏是經營牧場的。

雖然有時會顯得有點冒失，但仍會勇於面對。

惠本身很喜歡動物，除了家裏所養的乳牛外，亦會照料小貓，至於她的興趣則是收集明信片，此外亦很喜歡看星。

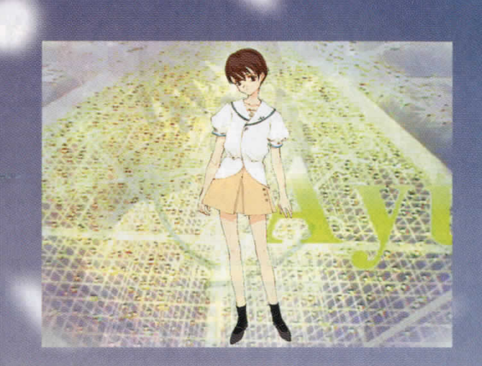
她與春野琴梨有着表姊妹的關係。





## 川原鮎

學年：高校 1 年生
身高：155cm
體重：48kg
血型：AB 型
興趣：卡拉 OK
CV：廣橋佳以



**PROFILE**

札幌大里高中1年級學生、與好朋友春野琴梨同樣是網球部成員，雙親則經營着一間壽司店。

鮎是個開朗而對任何事也會表現得很積極的女孩子，自從年幼時被店裏的常客稱讚過她的歌後，便決心要成為一位音樂家，最近更開始嘗試作曲。

## 里中梢

學年：高校 2 年生
身高：154cm
體重：50kg
血型：AB 型
興趣：COSTUME PLAY、TV GAME、電腦通信
CV：豊口惠

**PROFILE**

札幌大里高中2年級學生、網球部的幽靈(掛名)部員。

不知是否因為生於富裕家庭驕生慣養的關係，性格顯得有點任性；除了電視遊戲及電腦外，亦喜歡動畫及特撮片，由於擅長繪畫，夢想是將來能夠成為一名遊戲設計師。





## 左京葉野香

學年：高校 2 年生
身高：165cm
體重：50kg
血型：B 型
興趣：無
CV：川澄綾子



**PROFILE**

札幌豬狩高中的2年級學生，日間經常也沒精打采且心情不佳，對世事充滿不滿的反抗型少女，但內心其實是率直及純情。

晚上時她會在家人所經營的拉麵店內幫手，而她本身其實是很擅長編織的。



## 椎名薰

學年：大學病院之研修醫生
身高：164cm
體重：49kg
血型：O 型
興趣：駕駛
CV：榊原良子



**PROFILE**

在札幌北海大學付屬醫院工作的24歲研修醫生。

由於性格冷靜而沉着，所以很多時會給人難以相處的印象，至於她的興趣則是駕駛和閱讀。





人物介紹　人物介紹　人物介紹　人物介紹　人物介紹





製造商：TGL /發售日：9月23日(PlayStation版)／ 未定(SEGASATURN版)
價格：5800日圓(PlayStation版)／ 未定(SEGASATURN版)/容量：CD-ROM /記憶：1 BLOCK(PlayStation)
FIG／2P／對應ANALOG CONTROLL(震動) 對應DUAL SHOCK(震動)／MEM

TEXT：KOTARO

在前數期《遊戲誌》中，我們已為大家介紹過元祖美少女對戰格鬥遊戲續篇《ADVANCED V.G.2》的最新資料，然而，乘趺遊戲發售日逐漸逼近，今次我們則會為大家詳細分析一下遊戲的各項系統，此外更會率先公開十二名基本角色的技指令表，好讓大家也能領略遊戲的有趣之處！




# 操作説明

## 基本操作

| 方向鍵 | 角色移動及選擇 |
|---|---|
| ↖ or ↑ or ↗ | 跳躍 |
| ↙ or ↓ or ↘ | 蹲下或蹲下防禦 |
| ← or → | 前進、後退或站立防禦 |
| □掣 | 輕拳 |
| △掣 | 重拳 |
| ×掣 | 輕腳、取消 |
| ○掣 | 重腳、決定 |
| R1 掣 | 輕重拳同按 |
| R2 掣 | 輕重腳同按 |
| L1 掣 | 必殺技 1 簡易指令 |
| L2 掣 | 必殺技 2 簡易指令 |
| L1 + L2 | 超必殺技簡易指令 |
| START 掣 | 暫停及中途加入 |
| SELECT 掣 | 對戰中為挑發，暫停中為 MENU 表示，角色選擇中則為遊戲速度之變更 |

## 特殊操作

| DASH | →→ |
|---|---|
| BACK DASH | ←← |
| SUPER JUMP | ↙ or ↓ or ↘．↖ or ↑ or ↗ |
| 空中防禦 | 空中↖ or ← or ↙ |
| COUNTER ATTACK | POWER GAUGE 0.5 LEVEL 以上時，防禦對手攻擊中←↓＋任何攻擊掣 |
| DOWN 迴避 | 倒地時↓↓ |
| 受身 | 投技判定成立時← or →＋重拳或重腳 |

# 系統解析

對比前作，《ADVANCED V.G.2》除了追加很多現時格鬥遊戲不可或缺的操作元素之外，其中亦不乏新改良和引進的系統，而於前作評價好壞參半的氣絕暈眩系統則被刪去，令遊戲流暢度大大增強，使戰鬥更具變化。

# COUNTER ATTACK

在上期中已為大家介紹過的新系統，其主要作用是擋格對手的攻擊後，即時解除防禦作出反擊。其中，以不同的攻擊掣作為COUNTER ATTACK，其效果和特性亦會有所不同，此外，COUNTER ATTACK亦細分為持有無敵時間和非持有無敵時間兩種，令其更需要針對攻擊的特徵來反擊，例如對連續性的攻擊，使用持有無敵時間的COUNTER ATTACK就會較為有利，相反亦然。還有，COUNTER ATTACK亦持有通常技性質，只要在COUNTER ATTACK攻擊成立後，輸入各種必殺技、ES必殺技和超必殺技，便能將其攻擊狀態強制解除，向對手發動連續技反擊。









■四種不同的COUNTER ATTACK，其效果和特性亦會有所不同







■由於非持有無敵時間的COUNTER ATTACK只能將防禦動作省略，所以在輕通常技連打或帶有多段HIT數效果的攻擊中反擊，最終亦只會落得失敗的下場









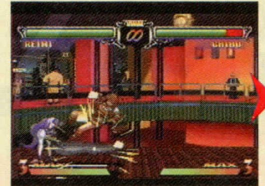
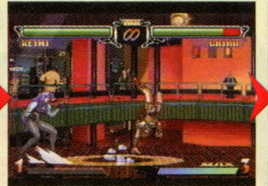
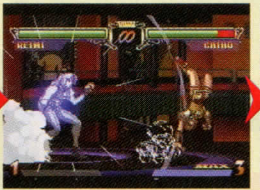
■COUNTER ATTACK除了主要作為反擊之外，用於連續技上亦大派用場



＊以上記事內容及畫面仍屬PlayStation開發中版本

## DOWN迴避

新追加的特殊操作，主要作為倒地後立即跳起迴避對手的DOWN攻擊，雖然實用性極大，可是最大的缺點就是跳起身時已存有被攻擊的判定，直至着地為止，若對手在這真空時間內繼續施以攻擊的話，就會被擊中造成連續HIT數的效果，所以在太近距離或是對手繼續有機會攻擊的情況下，便要小心使用。


■在DOWN迴避起身直至着地時角色已存被攻擊判定，只要在此時施以追擊，任何角色亦會無所遁形





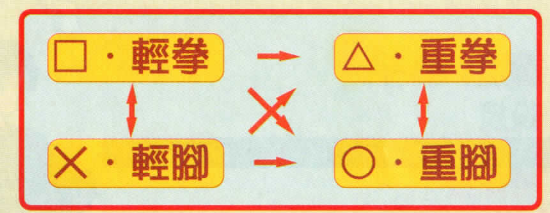

■在版邊的情況下，即使DOWN迴避與否，最終亦只會落得被追打的份兒

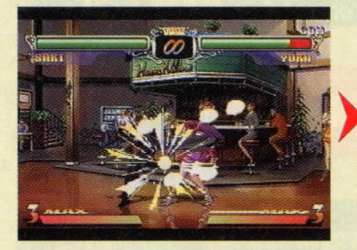
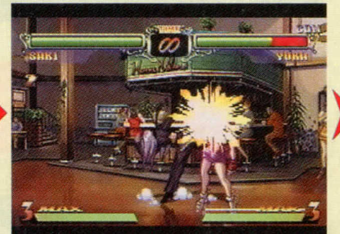
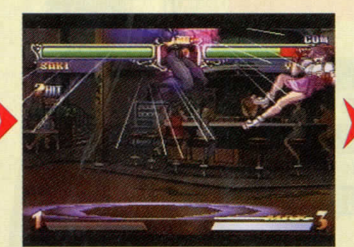
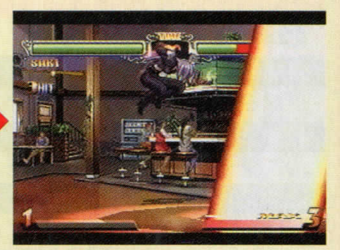
## COMBINATION ATTACK

遊戲的軸心系統之一，持有將通常技連係連續的特性，組合出各種不同的攻擊，至於使用條件和流程亦會因角色相異而有所不同，使用上可要注意。

此外，除了上述的COMBINATION ATTACK攻擊法則之外，某些角色更持有以特殊技為首和專用的COMBINATION ATTACK流程法則，待玩者們去發掘。

### COMBINATION ATTACK 流程圖



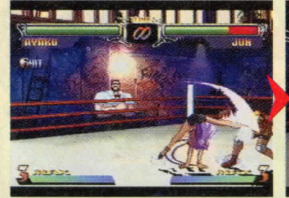
■除了通常和專用的COMBINATION ATTACK攻擊流程法則之外，以特殊技為首的COMBINATION ATTACK其作用亦不可乏視

## SUPER CANCEL

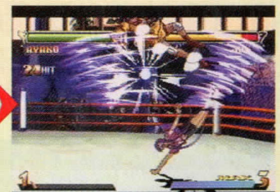
具有將必殺技與ES必殺技或超必殺技連係的一發逆轉系統，形式與一般格鬥遊戲的SUPER CANCEL系統相類，其中透過特定的必殺技或ES必殺技，在攻擊擊中一瞬再次利用ES必殺技或超必殺技將其攻擊狀態強制解除，造成連續的效果，不過，要留意任何SUPER CANCEL效果，均只能於角色着地中進行，否則便不能成立，這點可要注意。

由於《ADVANCED V.G.2》中的SUPER CANCEL系統有別於一般格鬥遊戲，所以玩者就更要注意簡略指令上的使用。就以武內優香為例，將必殺技「氣吼彈」連接ES「氣吼彈」，其中「氣吼彈」的指令為↓→＋拳掣，而ES「氣吼彈」的指令則為↓→＋兩拳同按，當以ES「氣吼彈」CANCEL必殺技「氣吼彈」時，其複合指令就會變成為↓→＋拳掣．↓→＋拳掣。同樣，將必殺技或ES必殺技「氣吼彈」連接至超必殺技「究極氣吼彈」時，其複合指令則會變成↓→＋拳掣．←↓→＋拳掣，如此類推，只要依照其概念和原理便能使出各種SUPER CANCEL連續技。

除了上述兩種SUPER CANCEL之外，其實ES必殺技與ES必殺技之間亦同樣存在SUPER CANCEL的效果，不過，由於其要求條件和速度比較高，而且攻擊力也較連接超必殺技為遜色，所以實用性亦相對下降。







■只要掌握簡略指令上的使用，造出SUPER CANCEL效果的一擊必殺連續技亦並難事








■ES必殺技×3，雖然要求條件和速度極高，但是攻擊力和實用價值卻並非與成正比

# 基本角色技指令表

## 武內 優香



### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時←or→+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | ←+重P |
| (未有正式公布名稱) | ←+重K |
| (未有正式公布名稱) | 斜跳中↓+重K |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 氣吼彈★ | ↓→+P(L1) |
| 蒼龍擊★ | →↓↘+P(L2) |
| 韋馱天足★ | ↓←+K |



### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 鬼龍韋馱天擊 | →←↓→+K(L1+L2) |
| 究極氣吼彈 | →←↓→+P |

## 御劍 珠緒

### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時←or→+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| HIP ATTACK | →+重K |
| DASH 頭突 | →→+重P |
| (未有正式公布名稱) | ←+重P |
| (未有正式公布名稱) | ↘+重P |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 氣吼彈★ | ↓→+P(L1) |
| 蒼龍擊★ | →↓↘+P(L2) |
| 空旋脚★ | ↓←+K |
| 坑洞亂打 | 近敵時→↓←+重P |
| 安堵 PUNCH | 坑洞亂打後按着重拳掣 |
| 安堵 KICK | 坑洞亂打後按着重腳掣 |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| LIGHTNING CRUSH☆ | →←↓→+P(L1+L2,而STORY MODE中,特定EVENT發生後才能使用) |

## 霧島 恭子



### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時←or→+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | ←+重P |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 女郎花★ | ↓→+P |
| 男郎花 | 女郎花後P |
| 石楠花 | ←↓↙+P |
| 山茶花★ | →↓↘+K |
| 沈丁花 | 近敵時←↓→+重K |





### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 鳳仙花☆ | 近敵時→←↓→+K(近敵時L1+L2) |



## 新条 早紀

### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時←or→+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | →+輕P |
| (未有正式公布名稱) | →+重P |
| (未有正式公布名稱) | →+重K |

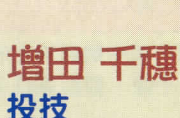
### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 劉★ | ↓←+P(L1) |
| 蝕★ | →↓↘+K(L2) |
| 掠★ | ↓←+K |
| 煉★ | 近敵時→←↓→+P |
| 穿 | →↓↘+P |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 焰☆ | ↓→↓→+P(能於空中使用)(L1+L2) |
| 彫☆ | →↓←↓→+K |

## 增田 千穗



### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時←or→+重P |
| (未有正式公布名稱) | 近敵時←or→+重K |
| 飯綱落 | 空中近敵時←or→+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | PP同按 |
| (未有正式公布名稱) | ↘+輕K |
| (未有正式公布名稱) | →+重K |
| (未有正式公布名稱) | ↘+重K |
| 三角飛 | 跳往畫面端時輸入牆壁相反之斜上方向 |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 紫閃劍★ | ↓←+P(L1) |
| 飛燕閃★ | ←儲→+P(L2) |
| 延落殺 | 近敵時→↓←+重K |
| 飯綱落 | 延落殺後←↓→+重K |
| 旋蹴刃 | 飯綱落後→↓←+重K |





### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 殘影陣※ | ↓↓+PP同按 |
| 幻影陣※ | ↓↓+KK同按 |
| 真·空牙斬☆ | ↓←→+K(L1+L2) |

## 楠 真奈美

### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時←or→+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | →+輕P |
| (未有正式公布名稱) | →+重P |

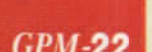
### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 貓 ROCKET PUNCH | ↓→+P(L1) |
| 咕嚕咕嚕 ATTACK★ | ←儲→+P |
| 咕嚕咕嚕 ATTACK 2 | ←儲→+輕K |
| 萬歲 ATTACK | ←儲→+KK同按 |
| 貓一寸亂舞 | 近敵時→↓←+重K |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 粗壯貓 ROCKET PUNCH☆ | →←↓→+P(L1+L2) |
| ULTRA 咕嚕咕嚕 ATTACK☆ | ←儲→+重PK同按(可按着掣儲勁) |







## 久保田 潤

### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時← or →+重P |
| (未有正式公布名稱) | 近敵時← or →+重K |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | →+重P |
| (未有正式公布名稱) | 跳躍中↓要素+重P |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| EARTH SHAKER★ | ↓←+P (L1) |
| 久保田 SWAY | ←↓↙+K (L2) |
| 久保田 BUSTER | 近敵時→←↓→+P |
| 久保田 RARIATTO | ←儲→+P |



### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 久保田 SPECIAL☆ | 近敵時→↓←→↓←+重P (近敵時L1+L2) |
| 久保田 SHUTTLE☆ | →←↓→+K |

## 梁瀨 薫

### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時← or →+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | →+重P |
| (未有正式公布名稱) | →+重K |
| (未有正式公布名稱) | ←+重K |
| 螺旋蹴 | 跳躍中↓要素+重P |
| 蹴擊 | 斜跳中↓要素+重K |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 裂尖蹴★ | ↓←+K (L1) |
| 燕劍斧★ | ↓→+K (L2) |
| 龍連腿 | 近敵時→↓↘+重K |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 烈斬慟☆ | →←↓→+K (L1+L2) |

## 麗美 謝華



### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時← or →+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | →+重K |
| (未有正式公布名稱) | 斜跳中↓要素+重P |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| BURNING ROSE★ | ↓→+P (L1) |
| ROSE SUTINGA★ | ←儲→+K |
| HURRICANE ROSE★ | ↓儲↑+K (L2) |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| GRIFFON NAIL☆ | →←↓→+K (L1+L2) |

## 結城 綾子

### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時← or →+重P |
| (未有正式公布名稱) | 空中近敵時↑要素以外方向+重K |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 按着重拳掣不放 |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| MACH SPIN★ | ↓→+K (L1) |
| RAVE STORM★ | ↓←+K (L2) |
| TORNADO ATTACK | →↓←+P・K |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| FINAL TORNADO ILLUSION CRISIS☆ | ↓←↓←+P |
| SPRIAL DIVE☆ | 近敵時→←↓→+K (近敵時L1+L2) |

## ELIRIN G (ELEANOR GODSMITH)



### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時← or →+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | →+重K |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| ELIRIN FIRE★ | ←儲→+P (L1) |
| ELIRIN 通天閣落★ | ↓儲↑+P (L2) |
| ELIRIN MACH PUNCH | P連打 |
| ELIRIN MACH PUNCH★ | ↓↘→+PP同按 |
| ELIRIN CHOP | →↓←+P |
| ELIRIN 三連舞 | ↓←+K (可連續輸入三次) |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| ELIRIN SMASH☆ | 近敵時→←↓→+K |

## 八島 聰美



### 投技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | 近敵時← or →+重P |

### 特殊技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| (未有正式公布名稱) | ↘+重P |
| (未有正式公布名稱) | ↘+重K |

### 必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 獄炎踵★ | ↓←+K (L1) |
| 火焰斬★ | ←↓↙+P (L2) |
| 真空唐竹割★ | ←↓→+P |
| 應報 | ↓←+P |

### 超必殺技

| 技名 | 指令 |
|---|---|
| 必殺旭神拳☆ | →←↓→+K (L1+L2) |



＊★……能於同按時成為ES必殺技，但卻消耗1 LEVEL POWER GAUGE；☆……消耗2 LEVEL POWER GAUGE量的超必殺技；※……消耗1 LEVEL POWER GAUGE量的超必殺技；()……必殺技及超必殺技的簡略指令。

製造商：KONAMI/發售日：預定今年冬季
售價：未定/容量：未定
RPG/MEM




## 強大規模的第二集開始了

在1995年冬季發售的《幻想水滸傳》距離現在已有三年了，而令人期待的《幻想水滸傳 II》就會預定在今年冬季發售。前作部份受到好評的遊戲系統將會大幅度加強，而玩這遊戲時的舒適度和樂趣亦不會改變。遊戲中的新系統，令到玩者可以在「交易所」獲得戰鬥以外的金錢，除此之外，還追加了新登場的設施與迷你遊戲，以及其他要素。今集的背景、故事、主要登場人物以及戰鬥場景將會稍後為大家介紹，而在9月3日發售的「METAL GEAR SOLID」，將會有這作品的體驗版附送。

## POWER UP 的紋章攻擊

在前作裏，玩者可以將不同的紋章寄宿在不同的CHARACTER身上，令他們可以使出魔法和特殊攻擊。「幻想II」亦都繼承了這個系統，而且今期還可以一個角色同時寄宿最多三個不同的紋章，比上期為多。提升了GRAPHIC效果之後，令戰鬥更富多元化。


■紋章之中，亦會存在強力的召喚魔法。


■使用煉獄之火燃燒敵人。玩者從戰鬥畫中可以看到每秒60格的高速處理效果。


■這是從地面伸出冰之壁的防禦魔法，而活用紋章組合就是戰鬥時最重要的要素。

## 協力戰鬥仍存在

由特定CHARACTER所使出的「協力攻擊」。前作協力的攻擊全部共有25種，今次亦都大幅增加，當中有一些組合時都很有趣的。


■主角與祖爾使出的「童年朋友攻擊」。


■艾奇莉他們使用的「旅之一座」的協力攻擊。

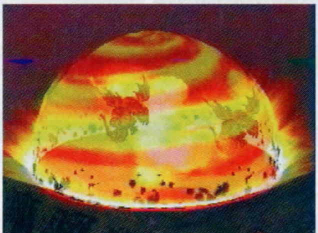
## BATTLE MODE

在體驗版裏，有一個從中可以得到戰鬥樂趣的BATTLE MODE。在途中，玩者可以選擇一些可以使出強勁魔法的CHARACTER，使戰鬥更有樂趣。





■同伴的協力攻擊會比普通攻擊的攻擊力為高。


■從紋章攻擊中可以看見其威力。

# 序章

## 安心的休息

故事的開始發生在夏爾拿多(ハイランド)王國國境附近的軍隊駐紥地。主角─波高與親友─祖爾共同加入了王國的獨角獸少年兵部隊，而成為其中的一員，來對抗都市同盟。直至現在，夏爾拿多王國與都市同盟終於簽訂了休戰協定，固此波高和祖爾便可以回到自己的故鄉。



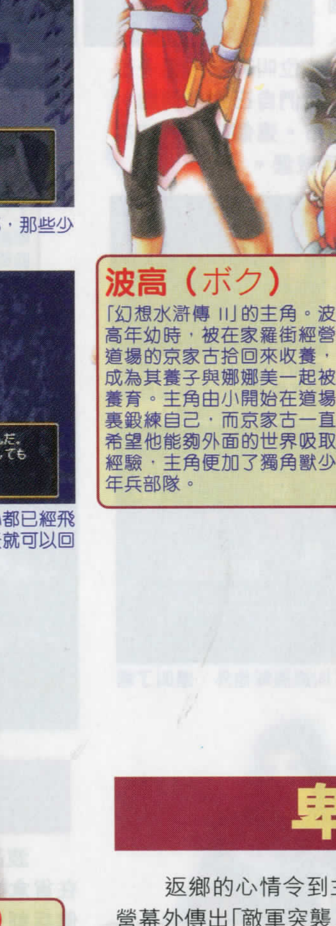

■休戰協定實現了和平和回鄉，那些少年兵都浮現出喜悅的心情。




■祖爾的說話提及過波高的姐姐一個人在故鄉等待他們的回來，而他亦希望可以早些回家。




■從駐紥地所見，少年兵的心都已經飛到他們的故鄉。因為他們明天就可以回家了。



**波高（ボク）**

「幻想水滸傳 II」的主角。波高年幼時，被在家羅街經營道場的京家古拾回來收養，成為其養子與娜娜美一起被養育。主角由小開始在道場裏鍛練自己，而京家古一直希望他能夠外面的世界吸取經驗，主角便加了獨角獸少年兵部隊。

**祖爾（ジョウイ）**

和主角一起長大的朋友。他是地方名門望族─亞杜里爾多家的長子，擁有冷靜判斷力的他是一個可以信賴的人，最擅長武術中的棍術。最後亦與主角一起加入獨角獸少年兵部隊。

**娜娜美（ナナミ）**

波高的姐姐。與波高同樣被京家古所收養成為養女，不過她並不是主角的親姐姐。娜娜美是一位經常可以保持開朗的少女，現正在家羅街等待主角的歸來。



**路嘉（ルカ）**

夏爾拿多王國皇子

他除了是夏爾拿多王國的皇子，亦都是王國軍的指揮官。他不太喜歡與都市同盟簽訂的休戰協定，而且不會錯過任何戰鬥的機會。

**拿烏多（ラウド）**

少年兵部隊隊長

夏爾拿多王國的獨角獸少年兵部隊隊長，他的卑劣行為令戰爭再次展開。



### 無路可走

拿烏多隊長和路嘉皇子知道那些判逆的對話被波高和祖飛聽見，隊長便帶着數名士兵追殺他們，為了不讓主角們透露這個計劃給其他知道。




■拿烏多隊長的追來，前面就只有懸崖，而崖底的水流又湍急，如何是好呢？



■趁隊長回營「拖馬」時，主角們只可以由瀑布方向逃走。波高在石上刻劃刀痕立下再次見面的誓言後，二人便跳進瀑布裏。

## 卑劣的計謀

返鄉的心情令到主角二人很晚才能睡着。深夜時份，突然從營幕外傳出「敵軍突襲」的呼叫聲，這令到深眠著的二人驚慌地彈了起來。這次都市同盟的襲擊破獲了休戰協定，在逃走的途中，波高與祖爾得知隊長的卑劣行動，原來這次的襲擊是自軍攻擊的。





■原本可以明天回家的少年兵同伴都死在敵軍的刀刃下。

都市同盟的突襲！！

■在休戰中，駐紥地被火燒毀，而同伴又被殘殺。

■這次突襲，使兩國邊境的戰爭再次展開，夏爾拿多王國的路嘉皇子部隊隨即趕到。

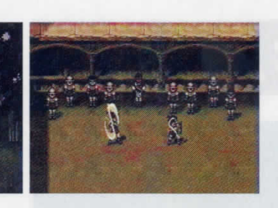



■波高他們親眼見到拿烏多隊長與路嘉皇子對話，從中得知這次襲擊是隊長做成的。

# 死裡逃生

當波高跳崖之後便昏迷了，一路沿著水流飄浮，就在這段昏迷的時間，波高在夢見一段由被他義父收養直至參軍的記憶，當見到自己參軍的那一刻，便被人弄醒了。

當波高張開眼睛時，便看見眼前有數個耀眼的身影，但從身影的體格便可知道二人都是男性來的，而在他們的説話中得知其中一位叫菲歷，另一位就叫碧多路。當直至眼睛回復正常後，便問他們自己身在何處，原來波高所身處的地方就是都市同盟的米祖市。這個時侯，波高被他們二人俘虜了，而且被帶到他們的傭兵城堡。





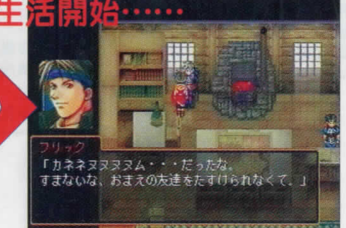
■拼死跳崖的波高奇蹟地生還。


■救波高的是一位屈強的戰士—碧多路，不過，他卻是都市同盟的傭兵隊隊長。


■傭兵隊的副隊長出現後，波高便被捉住而成為俘虜，而且被帶回城堡裏。



■主角被俘虜後，便送往監牢。



■菲歷除了叫波高幫他外，還叫了祖爾，不過……

## 前作的108星人物再次出現

**菲歷（フリック）**
傭兵隊副隊長
傭兵隊的副隊長。雖然外表有點恐怖，但其實他是一位好人。他是昔日十分活躍的解放軍副領導者，而且亦是頗為熱血的漢子。

**碧多路（ビクトール）**
都市同盟傭兵隊長
傭兵隊的隊長，他的豪爽性格並不是其他人可以從外表看到的。昔日的他是赤月帝國解放軍的其中一位活躍成員。



■米祖市雇用傭兵隊的城堡，插在城堡的旗幟中都繪畫可以代表碧多路的熊。

**莉奧娜（レオナ）**
酒場的大姐姐
這麼性感的女人就是傭兵隊城堡內的酒場負責人，她給人的感覺很有大姐姐的風範。

**基基（ゲンゲン）**
高哥魯多族的戰士
他除了是高哥魯多族的戰士，亦是傭兵隊的其中一份子。而愚蠢的他卻認為自已是一個華麗的戰士。

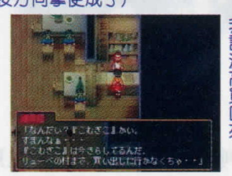
**杜胡達（トウタ）**
醫師的弟子
他是住在米祖市的柯烏亞弟子。專門送藥到傭兵隊的杜胡達是一位十分可愛的男孩。

# 長出友情的芽

波高被俘虜之後，每日城堡都會有一些事務交給主角，例如在貨倉搬貨，打掃床鋪，或是拿東西。雖然主角被俘虜，但每位傭兵都很關照他，而他亦感覺得到。



■倉庫的貨物整理，將胡亂放置的貨物推到牆壁外。(只要按方向掣便成了)
■用從傭兵手上得來的布將四散在城堡地上的油污抹掉。
■每到吃飯的時間，傭兵都會拿飯餸給波高。


■城堡裏已經沒有了「こむぎこ」，便拜託波高買回來。


■吩咐波高到鄰村鳥比村買需要的東西回來。

## 出發到鳥比村

為了買需要的物資回來，而必須到鄰近的鳥比村購買，而因為波高一個人走出城堡外面的話，會很危險的，所以酒場的大姐姐便叫基基和杜胡達與主角一起出發到鳥比村，但他們是否可靠呢？


■ 同杜胡達這個男孩一起出發


■在城堡外面，會遇上不同的怪物。不過他們三人會不會有事呢？


■在荒野真的遇上了的怪物，只有硬着頭皮去作戰。


■遇見強勁的敵人就要用ITEM使出紋章攻擊。炎之龍從有火之紋章的ITEM中飛出來，將敵人燃燒！

# 堅固的友誼繩索

有一天晚上，有人靜悄悄地進入城堡之內。這個時候有人叫出波高的名字，原來祖爾來了救波高走出這座城堡。


■知道祖爾還生存着的波高內心感到無比興奮！


■當祖爾打開監門時，波高立刻飛樸上前。


■走出監牢後，便立刻被傭兵隊包圍，他們二人能否強行突破呢？


■菲歷的一擊，令波高他們再次被捕。

## 拼死逃出傭兵隊城堡

被捕之後，波高再次被監禁在牢房之內，那一晚他們又再次逃走。懂得開門鎖的菲歷將門打開了，二人便出逃出監牢，而且還逃離這個傭兵隊的城堡。


■波高被捕後，傭兵隊就安心了，要逃走便要趁這個機會。

## 主角與祖爾的協力攻擊

波高與祖爾的協力攻擊叫做童年朋友攻擊，一次過令敵全體產生DAMAGE。



## 童年朋友的攻擊！！


■這個童年朋友的攻擊是在敵人的周圍高速回旋走動，而且令敵全體產生DAMAGE的招數。這種攻擊方法是波高和祖爾的友情衍生出來。




■為了引開士兵的注意力，祖爾便在城堡裏放火，這時士兵只是慌張地消火，趁着這個時間……




■之後二人便走上二樓平台，從縛好的繩子爬到地上逃出。



### 艾倚莉（アイリ）

投飛刀的冷酷美少女
這個旅藝人美少女，最擅長的投擲飛刀。性格瀟灑的她是不會着眼在一些小事上。



### 依娜（リィナ）

CARD占卜的華麗女性
最擅長CARD占卜的她是艾倚莉的姐姐。知道世上所有事情的她具備了成年女性應有溫柔和大方。



### 波路加（ボルガン）

噴火之男
與艾倚莉和依娜一起四處遊歷的男子，而他最擅長的就是噴火表演。波路加與兩姊姊一起之前，曾經在馬戲團裏表演過。

# 新同間的加入

波高他們逃出傭兵隊城堡後，因為他們知道那次襲擊的真相，而開始擔心娜娜美姐姐的生命安全。這時，他們就走到夏爾拿多王國附近的村落—鳥比村。


■在夏爾拿多王國附近的鳥比村裏，有一隊旅藝人三人組在這裏表演他們自己最擅長的項目，這時主角被看見了…


■波高被揀選做飛刀靶。在波高的頭頂放上生果後，便……


■在投出飛刀時，主角被飛中了，幸好只是皮外傷。

## 一起出發吧！




■由於這些旅藝人都要到夏爾拿多王國，而走向王國的途中會有很多怪物出沒，所以他們便與主角二人一起旅程。

## 旅藝人的協力攻擊

今次的協力攻擊就是由依娜、艾倚莉和波路加一起組成的，而協力攻擊的名稱是「旅之一座（全體）攻擊」。依娜和艾倚莉二人會站在波路加的背後作支撐，波路加便隨即噴出火焰攻擊。這個強力攻擊會令敵人產生兩倍DAMAGE。


■波路加在噴出火焰時，他自己會因噴出火焰而產生吹飛效果，所以艾倚莉和波路加在背後按着支撐。

# 充滿恐怖的旅途

要達到夏爾拿多王國就必須經過有霧之怪物出沒的燕北山區，波高他們亦都需要經過，不過那裏會有很多恐怖的怪物出沒，波高便拿出勇氣向這個令人害怕的山區進發。


■由於燕北山區有怪物出沒，所以被禁止進入的，依娜使出色誘作戰……


■跨越了這個山區便會到達夏爾拿多王國，亦都可以返回故鄉—家羅街




■這段山路現正被令人心寒的霧覆蓋，加上霧的濃度和厚度。難道，這就是傳說中的霧之怪物。



發行商：SQUARE／容量：CD-ROM
發售日：未定／價格：未定

TEXT:古拉拉__B




# 發現大量新情報！

記得自發表以來，《FINAL FANTASY VIII》(以下簡稱《FF8》)不斷有新的情報、系統資料等等，現在又有一些關於主角們的資料了！一起看看吧！

## 人物資料 VERSION 2.0

其實他們在試玩版已經出場了，但是現在收到他們的個人資料，當然是要為各位介紹一下吧！



### 像松隆子(?)、魔法和召喚術的能手、美女～RINOA HEARTILLY

年齡：17
身高：163CM
使用武器：一個名為ブラスターエッジ的圓形飛道具
和SQUALL、ZELL同時SEED的預備(候補)學生，從外面看來很溫柔、活潑，但是內心卻很複雜。她和SQUALL會是在同學之外，還有甚麼關係呢？無疑她就是標題中SQUALL擁着的女孩……




預測：她的服飾實在充滿時代感(後面有一對翼的背心加露出黑色的吊帶……，是黑色啊！呵呵～)，和SQUALL英偉的外表十分相襯呢！但是從她的性格看來，除非是有特別改變，否則感情對她來說，是一件很難面對的事呢！



### 剛猛激烈、格鬥家、實力有待確定之男～ZELL DINCHT

年齡：17
身高：168CM
使用武器：手套(其實可以說是格鬥)
他的祖父是軍人，而他自己也抱有「成為軍人」的志願，於是就不斷努力修行。13歲時就進入了「GARDEN」讀書。在SQUALL、ZELL和RINOA三人之中，ZELL可以說是行動形的角色，感情起伏強烈。
予測：面上的紋是甚麼意思呢？會否是家族的記號呢？或是代表着某段過去……



### 冷酷的學長、神秘的傷痕、亦敵亦友的人～SEIFER ALMASY

年齡：18
身高：188CM
使用武器：GUNBLADE
是SQUALL等人的學長(師兄)，外表冷酷，但是性格衝動，在體驗版中更離間SQUALL和ZELL，臉上和SQUALL一樣也有一條傷痕，但是方向卻是相反的……不說也不知，原來他是GARDEN中有名的問題兒童，而且對勝負異常執着。
予測：它的身份會不會像《FF7》中錫菲羅士一樣呢？既是主角的前輩，也是主角的宿敵，說不定母親會是一隻異形呢…

## BALAMB地圖、世界觀

這是SQUALL等人所住的地方，本來是「神聖帝國多魯(ドール)」的領土之一，於戰亂時宣佈獨立，形成了「BALAMB公國」，除了中央的大島之外，還有三個小島：「アルバ」、「カシム」和「テス」所組成。BALAMB國的氣候溫和，南邊是平原，海岸的景色十分優美，北邊的グアルグ山脈可以說是一個天然的屏障，自從獨立以來，一直處於和平的狀態。BALAMB GARDEN就是位於島的東北邊，主要都市「BALAMB」就在島的西邊，裏面的建築多以流線形為主，風格獨特。地圖上可以看到兩條黑色和紅色的線，可能是代表着交通工具的路線，或者是河流(但是看來沒有出口，可能性不高)。還有BALAMB的特產「BALAMB FISH」是世界有名的三大佳餚之一呢。言而，BALAMB只是《FF8》的世界內其中一個小國已矣……
予測：記得在以前的圖片中看到有些像森林的地方，但是從地圖上暫時看不到BALAMB島上有森林啊，會是甚麼地方呢？另外，「BALAMB FISH」可能是遊戲中烹任比賽的材料……



■BALAMB地圖

## BALAMB GARDEN結構

單從圖片看來，BALAMB的文明程度不遜於《FF7》神羅集團所「管治」下的世界，而且環境更好，更少污染。現在就到GARDEN參觀一下吧！

原來GARDEN的校規也不是太嚴格的，除了可以讓學生自由發展之外，也會定時由學生舉行「學園祭」，PARTY等等，讓「餓了很久」的男生們有個機會「發展一下人際關係」，嘿嘿……但是到了考試時則完全不同，十分嚴格，可能和生死有關，所以學生們到了考試時都會變得十分認真。原來這種校風是因為GARDEN校長決定的教學方針「培養出充滿個性的學生」而來的。
預測：體驗版中的事件是關於SeeD補候生的測驗，之後會否有升級之後的事件呢？而「GARDEN」又有否隱藏着某個陰謀呢？

■ BALAMB之夜景



■ 走廊





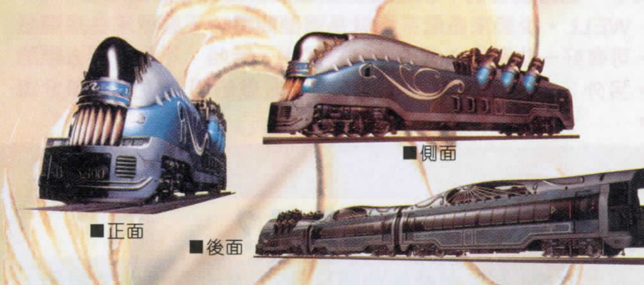
■ 入口




■ 醫務室

## 《FF8》第二交通工具出現——火車





■側面

■正面

■後面

這一輛是在BALAMB國內行走的列車，動力源不明(相信不會用燒炭來產生動力吧！)，仍要貼在路軌上行走(現在我們的世界也將要推出磁力火車啦！)，會不會飛機起飛一樣，到了一定速度後便可浮起，到時車輪也會收起呢？在車頭看到一個「TIMBER」字樣，傍邊還有一個「L」字，莫非是「TIMBER LAXD」？……

預測：在火車中，會發生甚麼EVENT呢？會不會是SQUALL和RINOA一起逃出SeeD時所坐的呢？(說不定會在車上，二人會說：「YOU JUMP，I JUMP」……)

## 宿命的開始？一場謎之戰鬥

SQUALL和SEIFER額上的傷痕來源，是至今所公佈的資料中最大的謎，從二人的性格、對話、行動等等來推測也找不出甚麼端倪，但是看過下面一段兩人的「比試」之後，謎底漸漸解開(我也用爺爺的名字來立誓……)

1) SEIFER站在風雲之下……

2) SQUALL開始進攻

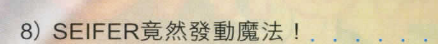


3) 兩人正式交鋒，看來SEIFER很輕鬆自如

4) 兩人決鬥進入白熱化



5) SEIFER仍然處於上風，臉上還露出笑容



6) SQUALL察覺危機，

7) 正要阻止時……

8) SEIFER竟然發動魔法！

在片段中看到的二人臉上都沒有傷痕的(可能是看不清楚吧！)但是推斷是在體驗版之前的事，因此而二人開始交惡……SEIFER和SQUALL之後的關係會如何呢？

## 火之精靈 EFREET 登場，誰也可以使用 GUARDIAN FORCE？

記得在體驗版中，RINOA是可以召喚出水龍的，而這是就是由ZELL來召喚火屬性的EFREET。

■EFREET的像子……

■ ZELL運起力量召喚EFREET……

■ 在火焰中出現……

■ 投擲火球……

■ 爆發！

予測：暫時看來，召喚術(GUARDIAN FORCE)是每個人都有機會使用的，但是召喚條件仍然未清楚，會是因角色性格而家呢？因場地而定呢？還是可以在GARDEN中選擇學習的呢？而召喚獸有否熟練度之分呢？能否成長呢？

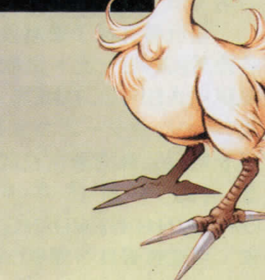
## 陸行鳥現身

《FF》系列中一個(？)受歡迎的角色，現在更羽翼已成，要飛離《FF》的世界，到迷宮裡冒險……說笑已而，陸行鳥新的樣子已經可以看到了，外形比以前大大不同，感覺是「精靈」了，還瘦了一點。在《FF8》中它會擔當甚麼的角色呢？可不可以再次進行陸行鳥賽跑，或者讓玩者當一個「陸行鳥飼養人」呢？











製造商：KONAMI
容量：3 CD-ROM
售價：328港元
發售日：8月27日

TEXT BY：小健健




唔，若果諸位有看過上期之介紹的話，就會知道這是一隻以播動畫為主的遊戲。而在播動畫的時侯，有時是會出現分支的，那時侯玩者就可選擇不同的選項，令之後的故事發展有所改變。

之不過，無論玩者怎樣選分支也好，最終故事都是會以這四個ENDING的其中一個作完結。它們分別是「桃姬的ENDING」、「御犬的ENDING」、「雉女的ENDING」及「弱竹的ENDING」。(言下之意，即是這遊戲並沒有所謂BAD ENDING的)當然，玩者的其中一個遊戲目的，就是要把這四個ENDING都看齊啦。

WELL，說起來遊戲系統就是這麼簡單，不過原來在這遊戲內，可有好一些別出心裁的遊戲模式喲，哈哈，不如一起去瞧瞧吧。另外，今期我也會為大家介紹這遊戲的兩個主要故事分流啊。

## 本編以外的遊戲內容！！

### 隨時欣賞動畫片段！！

在進行遊戲時，是不是有些動畫片段想回味再回味？唔？想利用錄影機把動畫片段錄下？哈哈，當然不需要這樣啦！！因為在這遊戲內，是有一個動畫PLAYBACK功能的，只要是玩者在遊戲中遇過的動畫片段，就可利用這個PLAYBACK功能播放出來。另外，玩者也可利用這個遊戲模式，得知自己哪一些片段還未看過。到下一次開始遊戲時，就可選擇別的分枝，令自己的完成度增加。







### 唔？連這遊戲也有「導演剪」？

不錯！！不要以為只是《BIO HAZARD》才會有「導演剪」，(「導演剪」是甚麼？即是DIRECTOR'S CUT呀)原來這遊戲也有的啊。但，於這遊戲中的DIRECTOR'S CUT又是怎麼一回事？

當玩者完成了遊戲後，就要將遊戲SAVE一次。之後玩者只要跑到去DIRECTOR'S CUT模式(ディレクターズカット)中，那麼電腦就會把預先設定好的故事流程，原原本本的由OPENING至ENDING播放出來，那麼感覺就好像看OVA一樣了。




## 完成遊戲後的贈品？

呀？甚麼「完成遊戲後的贈品」呀？莫非在你爆了機後，PlayStation中會有張姚姬的閃卡彈出來嗎？呀，當然不是啦！！現在要介紹的是「OMAKE」模式啊。

當玩者爆過機後，OMAKE MODE就會出現。而只要玩者每看多一個ENDING，那麼玩者在這裡可看到的部份就會增加。另外OMAKE MODE內又共有4個部份，它們分別是「次回預告」、「桑島法子MOVIE」、「ILLUSTRATION GALLERY」及「3D姚姬」。不如就等我跟大家介紹一下吧。

## 「次回預告」：

呀？TV動畫？還是特撮片？怎麼會有「次回預告」？哈哈，其實這是現在很多遊戲都會玩的小玩意。在這個「次回預告」裡，就會預告出「下集」的《任性桃天使》中，姚姬一行人來到了龍宮城，而且在龍宮城背後，更隱藏著一個大陰謀。同時，甲姬、乙姬、丙姬、丁姬(？)也會出場！！呀？這是否意味住此GAME會出續集呢？



## 遊戲中兩個主要故事流程

### SERIOUS編： 跟姚姬一起斬妖除魔！！

若果玩者在遊戲的第一個分項中，選「鬼退治といえばきび団子かな」的話，那麼就會來到這個SERIOUS編的了。在這個故事流程中，玩者會遇上的ENDING，就是「桃姬的ENDING」或者是「弱竹的ENDING」。至於玩者最終會跑到哪裡，那可要視乎中途你選過些甚麼了。

至於故事方面，主要都是講及主角跟桃姬、御犬、雉女及猿吉等人，把那隻巨大鬼打倒的經過。說起來，倒有點姚太郎的味兒哩。(哈哈，其實這邊的故事在上期J.J.君的稿子中也介紹過點點端兒，大家不妨去參考參考)

而在這編的故事中，除了可看到桃姬跟巨大鬼戰鬥的精彩動畫外，更有桃姬的靚靚變身過程啊！！（唔?《魔法美少女》呼？）




### GAG編

哈哈，說到底，這也不是一隻甚麼気氣嚴肅的遊戲，所以也會有這個「GAG編」來調劑一下氣氛。

來到這個「GAG編」中，玩者會遇上的結局，就是「御犬的ENDING」或是「雉女的ENDING」。至於要走進這邊的故事也十分簡單，只要在遊戲的第一個分中，選下面的選項的話，那麼故事就會溜到這邊繼續發展。

至於故事內容嘛，再不是跟姚姬幹一番事業的打甚麼巨大鬼，而是說我們的男主角病倒了，於是乎，雉女及御犬二人為了爭寵，便努力的想把男主角的病治好。到頭來嘛，病雖然是治好了，但在「治療」過程中可受了二人不少「虐待」啊。

而在這個分支中，要去「御犬的ENDING」或「雉女的ENDING」是十分簡單的，關鍵就在這邊故事的最後一個選項中，若選「おイヌちゃんといっしょに」的話，就會來到「御犬的ENDING」; 若是選「キジメと力を合わせれば」的話，就會來到「雉女的ENDING」了，是否十分便利呢?




### 「桑島法子MOVIE」:

呀? 不知桑島法子是誰? 她就是為這遊戲的女主角——姚姬配音的配音員啊。在這裡，就收錄了她向眾玩者所說的一番說話。WELL，雖然我的日文不大靈光，不是太清楚桑島小姐想說些甚麼，但對眾機迷及聲優迷來說，這也是一個蠻不錯的「贈品」吧。




### 「ILLUSTRATION GALLERY」:

在這裡，就收藏了桃姬、御犬、雉女、弱竹等人的靚靚插畫。只要玩者將選定的插畫處再按○鍵的話，那麼這幅插畫就會變得大大的，如果你有CAPTURE卡的話，把這些插畫用來做電腦的WALL PAPER也蠻不錯啊。

### 「3D姚姬」:

顧名思義，在這裡有一個由多邊形所造的姚姬。而且這個由多邊形所造成的姚姬更會自轉360度的給你瞧瞧。哈哈，可說是一個蠻有趣的「贈品」啊。





製造商：NEC INTERCHANNEL　發售日：夏天發售預定
售價：未定
AVG／MEM

文：積奇

# FRIENDS～青春之光輝～

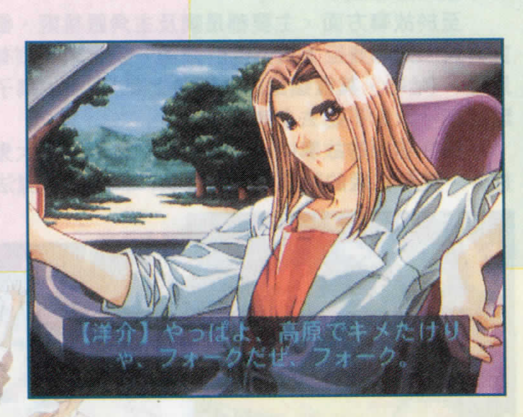
## ～星降里高原上的愛情故事～

## 前言



96年尾推出，於當時大受歡迎的電腦版《同窗會》以大幅Power Up的姿態於SATURN上再現了！由於18禁的畫面大幅減少了，遊戲亦改名為《FRIENDS～青春之光輝～》，除了系統上會作出改變外，遊戲更會加上動畫和大量語音，配合擴張RAM卡的威力，FANS們一定要留意啊！！

## 序幕




遊戲內容講述主角和其同窗兼好友瀧口洋介，因參加中學時代所屬網球部的同學會而前往「星降里高原」。坐於洋介車內的主角，與洋介談起以往網球部的事，對這次同學會的參加者更是議論紛紛。故事內的登場人物也有著微妙的關係，尤其面對著自己心目中的對象時，切記要份外留意啊！

## 遊戲系統

遊戲的時間設定為一個星期，只要和各個人物說話或四周移動，故事便會一面發展。在這個星降里高原內，設有各種休閒設施和住宿地方，和不同的人物對話，故事的發展亦不同。另一方面，SATURN版的原創要素之一便是地圖上的「公仔頭」標誌了，對各個人物的出現地點便可更加瞭如指掌了。



■公仔頭標誌是表示該場所會出現甚麼人，這個系統是SATURN版獨有的。



■於星降里高原地圖上的地點之一，會有誰在等待著呢？



■會話對故事的發展十分重要，絕對不要錯過啊！

## 星降里高原



在廣闊的星降里高原上，除了基本設施外，其他地方包括美術館、咖啡室、教會等，不同的場所也有著自己的特色。另一方面，角色們亦有著一定傾向(即是自己喜歡的地方)，這樣子對掌握各個角色出現的地方便會更容易了。除了追女仔外，各個場所也有著自己的特色，各式各樣有趣的事件正在等待著你啊！

■1網球場



由於是網球部的同學會，沒有網球場又怎成事呢？這裡間中也有人網球的呢！

■2東雲橋

被大自然包圍的星降里高原，是一處充滿清鄉空氣的地方。

■3星降里牧場



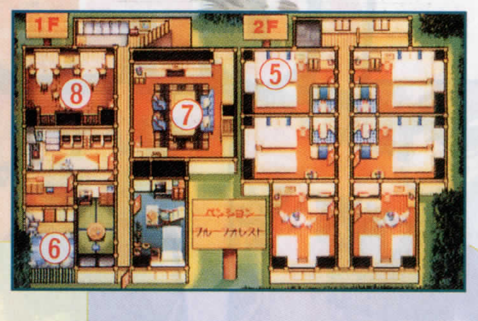
從圖中亦可看見是一處養牛的地方，這裡會有牛奶飲嗎？

■4土產店

在這裡遇上當地的女子高中生村田深雪。

## 宿舍

所有同學會的成員便是在這裡住宿一個星期的了，宿舍的名字是「BLUE FOREST」！這是主角平時可以自由活動的地方，房間方面有各個成員的臥室，食堂等，除了星降里高原外，這個BLUE FOREST亦是主角探索的重要地方。另一方面，於這個BLUE FOREST內工作的青木桃子更是十分注目！雖然年齡較主角大一些，但與這樣的美人談戀愛亦不錯啊！




■5臥室



和主角睡同一個房間的便是洋介

■6浴場



十分吸引(！？)的露天浴場，女孩子也會使用呢！

■7 Play Room



有一個座地暖爐，十分古色古香的遊戲房，主人家對傢俱十分講究呢！

■8食堂



這個便是於這裡工作的青木桃子，美人啊！

## 動畫的使用

SATURN版FRIENDS的最大特色之一便是遊戲內會有動畫的出現啊！而且會採用最新的(FULL SPEC. MOTION)來製作，配合一些精彩的場面出現一定十分出色了。







## 各式各樣的事件

遊戲內除了主角與女角們一對一的時間外，其如集體活動亦十分之多。由於人物眾多，遊戲內對各個角色們內心的不安、單相思、妒忌等男女關係的種種瞄寫得十分細緻，各人動搖的心和感情也會是遊戲內故事發展的重要元素。



■晚上，大家齊集在Play Room，由龍助講解第二天的日程。



■BBQ，可以嚐到女生們親手作的美食嗎？

■常常想著真琴的不二男，這樣子會對真琴會做成困擾啊！

■炎熱的天氣下打波，瑞穗暈倒了，女孩子要保重身體啊！

## 對應擴張RAM卡！

沒錯，這個以戀愛為題材的AVG會用上擴張RAM卡啊！這樣子遊戲內畫面的切換等便會更加快速，而且遊戲更是對應1M或4M RAM，若用上4M RAM卡的話，整體上的速度便會提高25%了。



■只要去過一次……。




■下次進入時的速度便會提升。



■回到主要地圖視窗。

## 人物小介紹PART 1

### 緒方靜香

中學時期給人的印象總是有點兒不良，性格獨立是靜香的特色。課外活動不用說，就是上課亦是常常沒有出現。雖然性格較男性化，但偶爾也有女性的一面。

### 村田深雪

由於是星降里高原土生土長的少女，對東京十分憧憬。於火車站附近的土產店兼職，亦因為商様，對來往店子，特別是由東京來的人更是留意，期望會有邀請她出東京的「他」出現。



製造商：AQUA 發售日：預定今冬發售
售價：未定 容量：未定 記憶：未定
AVG 1P MEM 對應DUAL STOCK

※畫面仍屬開發中

TEXT：怪傑

# 誰是主角最喜歡的女角呢？

# To Heart トゥハート

在PlayStation版的《To Heart》裏，每個角色的站立時或EVENT畫面都會新整理過，而且畫面還會以32000色顯示，令其質素大大提高了。AQUA決定將在這個移植版上加入OPENING MOVIE和對應DUAL STOCK，而且這遊戲還會動畫化，有可能兩者都用同一班聲優配音。





## 遊戲簡介

這個由電腦移植的新類型AVG遊戲終於登場。從簡單操控去決定故事的分支玩法中可以感到閱讀小說的樂趣。

在這遊戲裏，玩者是扮演一個高校的一年生。幼年已認識的「神岸明梨」、「佐藤雅史」，以及中學時代的好朋友「長岡志保」都入讀了同一間學校而一起渡過校園生活，遊戲的最終目的就是透過形形式式的遇見，與喜歡的少女交往。




## 移動方法

在電腦版時，可以選擇4-5選項來作移動，而在PlayStation版則會使用學校橫切面圖來移動，不過在移動之前，玩者是可以知道有誰在走廊或班房等。

## 遊戲流程

這遊戲會以每天來進行遊戲。在這裏會為玩者解說1日之內的流程，怎樣遇見少女，以及與其加深了解。

### 1.起床～放學後

一天的開始直至放學後都會自動進行，當條件達成後，便會與少女傾談，而從中可以選擇不同的選項令少女的好感度上昇。



■開學時，迎接由小認識的明梨

### 2. 放學後的選擇

放學之後，玩者就可以選擇到一樓、二樓或校外。玩者每天只可以在這裏選擇到不同的地方，而第二個行動結束後，主角便會返回家中。

**選項**

1：2階を歩く
2：1階を歩く
3：學校の外へ出る
4：家に帰る

### 3.遇見少女

在放學後，選擇到哪一個地方的結果都是為了遇上不同的少女。在同一場所，每天都會遇見不同的少女，選擇前可以看看有沒有玩者想見的少女。



■在校內行走時遇見明梨。

### 4.與少女發生的EVENT

當放學時遇見少女的時候，選擇「一起放學」便有機會發生EVENT，或達成了特定的條件，在放學後之外的時間發生EVENT。

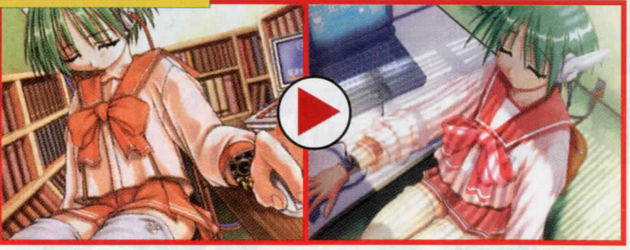


■與明梨一起放學。

## 畫面變更

在電腦版中的EVENT畫面將會從新繪畫過。當中有一些畫面的構圖充就好像麻留子EVENT中那樣的改變。

**充電的麻留子**



■電腦版是左手握着滑鼠充電，而PlayStation版則會改變右手握着滑鼠來充電。

# 八位女角登場

### 神岸明梨

她是住在主角家附近的童年朋友。她是一個很有家庭氣息的少女，對於性格懶散的主角，由學業至生活方面都很關照她。她與主角談話時好像兄妹那樣的對話。



### 長岡志保

她是主角在中學生時代認識的吵架朋友。每次遇上她時都必定有麻煩事發生，而她是主角一直以來的競爭對手，不過二人亦都是好朋友。她們經常都會與明梨一起出外遊玩。雖然經常吵架，但始終都是好朋友。



### 宮內麗美

在主角所讀學校留學的她是在加里福尼亞洲出生的日系混血兒。來到這新奇的日本，她最強的就是四字成語和格言，而她對主角抱有強烈的好感。



### 姬川琴音

在4月時入學的一年級生，而傳說她是擁有超能力的。這種能力令到身體的人有不快的感覺，而這樣令她的心自我封閉。主角初次遇上她時，便發生和她的超能力有關的事件。





### 麻留子

她是由来栖川電子開發的典型家處用少女機械人。她被派到主角的學校進行實用試驗。由於田栖川電子的失策，令她擁有真正的性格。她很感激主角對她的幫忙。



### 来栖川芹香

她是比主角高一級的前輩。外表端麗而且成績優秀的她原來是一個對黑魔術和降靈術很有興趣的狂熱者。芹香一個是很難從外表得知她內心世界的人。



### 松原葵

在主角升級時才入學的新同學。喜愛格鬥技的她終於憑着自己實踐了設立格鬥技同好會的心願。最初與主角見面時，便開始邀請主角加入同好會。當入會後，二人的關係開始親密起來。



### 保科智子

在主角還是一年生時，很少遇見她的。不過二人在升級後便同樣成為班裏的委員長。她是個常常用冷漠的態度對侍別人，和擁有強烈討厭人類傾向性格的少女。主角最擔心看見她的面上表露出寂寞的表情。







製造商：GMF/容量：CD-ROM/發售日：發售中
記憶：1BLOCK/售價：5800日圓
RPG/MEM

BY：非洲-JELLY

# THE LEGEND OF HEROS IV~朱紅雪




## 前言

《英雄傳說》的遊戲已經推出了好一段日子了，而一直都會有移植版，當然這一集《朱紅雪》也不會例外，雖然說是完全移植版，但是相比之下仍有一些改變的地方。

## 故事背景

8年前的某一日......

正神殿「加迪多魯」受到邪教徒的襲擊，在大聖堂內有一對孤兒，便是亞賓和艾梅依這兩兄妹，最高導師艾斯比路殊將兩件神寶分別地分給他們，亞賓持有卡貝沙（カベッサ），而艾梅依便持着古路寶（クエルボ），然後便把他們送走，這樣他們便開始了逃亡的生活了。

在賢者佳恩（ガウェイン）和女神官奧尼西亞（オレシア）的計劃下，在混亂的情況下將他們救出了，但是他們身上的神寶卻成了被邪教的狙擊目標，因為一次意外令他們分散了。

亞賓便在羅特斯（ノトス）山脈的山頂，在賢者佳恩的家　生活，而他的妹妹卻連同奧尼西亞一起不知所縱。

就是這樣便過了8年的日子，亞賓已經17歲了，不過佳恩的身體便逐漸衰弱，似乎已經到達了生命的盡頭了。

在佳恩去世後，亞賓便決定出外找回他的妹妹，如此他便展開了他的旅程了。



■邪教徒為了神寶而攻擊正神殿



■亞賓和艾梅依跟着女神官奧尼西亞逃走了



■亞賓到了賢者佳恩的家　去



■就這樣8年的光景便過去了

## 人物介紹

遊戲中的人物是會在不同的地點出現的，而其他的同伴有些是要聘請的，在以下只為各位介紹其中的一些登場人物。

### 亞賓

本編的主角，他和他的妹妹艾梅依一同被邪教襲擊，在他們在逃走的時候遇上了賢者佳恩和女神官奧尼西亞，在得到他們的幫助後亞賓和艾梅依才可以成功逃脱，與此同時他們分別獲得卡具沙和カベッサ這兩件神寶，但從此他倆便成了邪教的狙擊對象，於一次意外中亞賓和他的妹妹失散了，他為了找回他的妹妹而展開旅程。

### 麥依

在烏魯特（ウルト）村出生的，是亞賓的好朋友，他為人比較冷靜，視亞賓為他的哥哥，和亞賓一起找尋艾梅依。

### 雅契兒

是亞賓他們在旅途上會遇到的其中一個同伴，她十分喜愛大自然，而且她也是一個多愁善感的少女。

### 艾梅依

是亞賓的妹妹，在被邪教團襲擊時和亞賓一起逃走，但是在半途跟亞賓失散了，現在仍然下落不明。

### 露蒂斯

她是由邪教徒組成的オクトゥム僧兵團的獨立部隊的成員，和巴斯達一同行動，但是她對自己的組織的行動開始生疑。



■亞賓在烏魯特碰到兒時的好友麥依



■在城中可以找到新的同伴

# 遊戲系統

遊戲跟一般的RPG有少許分別，就遊戲的升級制度、金錢和戰鬥方式來說。遊戲中當玩者升了級後，角色的能力值是不會有即時的變化，玩者要到城中的武術行會和魔法行會　提升能力值，在稍後會有詳細的說明；遊戲中金錢是會在戰鬥後得到的，但是玩者得到的金錢以Bisc為單位，玩者在得到比斯卡後要到商店內才可以換取到金錢，而1個Bisc可以換到8 Rose





■在戰鬥後可得到的金錢

# 魔法特性

魔法是分為黑魔法、白魔法和精靈魔法3種。黑魔法是以攻擊魔法為主，當魔法的效力在2以上的時候，便可以作出複數攻擊；白魔法是回復系的魔法，在通常或戰鬥的時候也可以使用的；精靈魔法便是可以在戰鬥的時候，召喚出精靈獸參與戰鬥，但是玩者是不可以控制它們的，當精靈被擊倒了後，玩者是可以再召喚的，但若果控制着精靈的角色被打敗了的話，被召喚出來的精靈也會隨之消失。玩者有一點一定要緊記角色所學得的魔法是在遊戲一開始的時間選定的，所以一定要小心選擇。



■人生大事，要小心決定才好。

# 畫面解說

角色名稱　魔術等級　武術等級　HP/HP最大值　MP/MP最大值

# 指令

| | |
|---|---|
| 魔法 | 使用魔法 |
| 道具 | 使用道具，每一種道具最多只可以有10個。 |
| 裝備 | 更換角色的裝備，玩者可以裝備武器、鎧、盾和道具這4種裝備。 |
| 戰鬥設定 | 玩者可以設定在戰鬥時自動戰鬥的指示。 |
| 系統 | 是可以進行遊戲的存取，在這　便可以發現了跟電腦版的分別了，因為玩者是可以隨時SAVE。 |

# 精靈

精靈一共分為4種，而每一種屬性的精靈有其特性：

| | |
|---|---|
| 地之精靈 | 攻擊力低，但是它的耐久力卻十分高，當玩者遇到強敵時便可以把它們放在前線做「沙包」。 |
| 水之精靈 | 攻和守都比較平均的一種精靈，如果將它們的級數提高，相信會對戰鬥有不少的幫助。 |
| 火之精靈 | 要注意它極低的耐久力，不過它的攻擊力卻比其他的精靈要高，筆者建議把它放在後排作狙擊之用。 |
| 風之精靈 | 是眾精靈中速度最快的一種，還有它很高的命中率和回避率是它最大的優點。 |

# 狀態

| | |
|---|---|
| 攻擊力 | 角色的物理攻擊力，數值越高給敵人的損害便越大。 |
| 防禦力 | 對物理攻擊的防禦力。 |
| 技能力 | 直接影響角色的命中率、回避率、反擊率和會心率，所以這個數值十分重要。 |
| 行動力 | 行動的先後次序便由這數值影響着。 |
| 魔力 | 表示角色的魔法能力，會影響到魔法攻擊、魔法防禦和精靈獸的威力。 |
| 魔防禦 | 對魔法攻擊的耐久力。 |
| 精神力 | 魔法攻擊的命中率和回避率也會因這數值而改變，而使用魔法和道具的成功率亦會被這數值影響。 |
| 移動力 | 會影響到每一次行動時的移動距離。 |

# 城鎮要點

| | |
|---|---|
| 武器屋/道具屋 | 這兩間商店都只是進行物品的買賣，但玩者也要在這　找換Rose。 |
| 宿屋/幹旋所 | 通常來說這兩個地方也會在一起的。宿屋便可以回復全員至最佳狀態，而幹旋所便是提供一些工作給玩者，當玩者完成工作後便可以得到金錢以作「盤川」，報酬越高的工作難度便越高，所以在遊戲初段玩者最好選一些較易完成的工作。 |
| 行會 | 這一些行會便是用來升級之用，分為武術行會和魔法行會，當玩者的武術或魔法的等級上升了，便要到這　提高能力值，而玩者得到新的稱號後有時是會得到新的魔法。角色每得到新的稱號便會有一個徽章，而儲了一定數量的徽章的時候，便可以拿來換取一些特別的裝備。 |



# 戰鬥之章

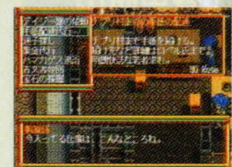
當玩者每經過版圖，便有機會遇上敵人，在遇上敵人後便會立即轉入戰鬥畫面，而戰鬥的地方便是玩者將會進入的版面。玩者要勝利的話便要將敵人全軍消滅，或者敵人逃脫了也可以的，反之當自軍全員戰鬥不能便會GAME OVER。

在戰鬥的時候按START便可以進行戰鬥設定，玩者可以將戰鬥動畫刪除或將戰鬥設為自動，這樣便可以省回了不少的時間，而在戰鬥中敵人有時是會令我方部隊造成不良的狀態，在以下便為讀者說明一下那一些不良狀態和其解決方法：

毒　不論是否在戰鬥中，中了毒之後，角色的HP是會慢慢減少的。玩者可以使用白魔法的キュア•ポイズン或者道具消毒草。

麻痺　在戰鬥被敵人麻痺的話便不可以進行任何行動，要解除這一個不良狀態，只可以在戰鬥中使用白魔法キュア•パラライズ田或者道具活性劑。

戰鬥不能　當角色的HP跌至0的時候便不能戰鬥。玩者可以使用白魔法リストア又或者復生藥（氣付け藥）來救回陣亡了的同伴。



■看看有什麼工作可以做

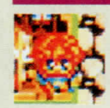


■完成了第一單生意了

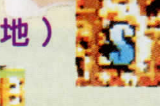


■在情報屋中可知道各冒險者的情報

# 識別標籤



閣下在此（所在地）



武術行會

魔法行會



商店



製造商：ENIX　容量：CD-ROM　發售日：發售中
記憶：2 BLOCK 售價：385港圓
MEM/SLG

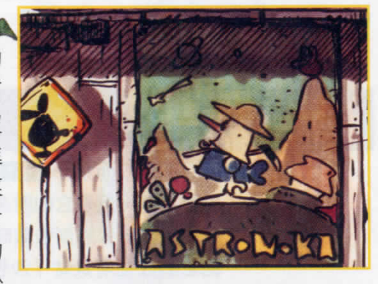



Astronōka™ アストロノーカ

剪/草機 • 非洲

**大家還記得這遊戲嗎？**《ASTRONOKA》這遊戲怪傑君已在第78期的《遊戲誌》介紹過了，現在這遊戲已經推出，所以這一次介紹會集中於遊戲的玩法和一些系統上的資料，那麼現在便開始了！

## 遊戲特色




自由度便是這遊戲最大的特色，因為在遊戲內玩者是可以任意養殖蔬菜，遊戲中也沒有規定玩者要做什麼才可以進入下一步，最重要的便是蔬菜的品種變化很多，還有很多古怪的陷阱，但是要説這遊戲的精髓所在，莫過於「SERVICE」這一個模式了，在這一個模式中，是可以跟其他的玩者交換自己擁有的蔬菜種子或BABU，這樣玩者便可以利用這模式來集齊蔬菜種子和BABU。

## 經營背景



在遼闊的宇宙的一個小星球上，有一個以成為宇宙第一的農夫為目標的機械人（即是玩者），與它的機械人朋友PEAT（ピート）一同研究「究極的蔬菜」，他們除了要日夜不停地工作，還要應付為了吃霸王餐而來的BABU（バブー），現在你便要開始迎接以後出現的問題了......

## 遊戲流程

購買種子和陷阱 → 種植農作物/品種改良 → 設置陷阱 → BABU 來襲 → 陷阱戰鬥 → 收成/物品的買賣 → 展出農作物 → 在比賽中勝出

## 操作方法

| 按鍵 | 功能 |
|---|---|
| 方向掣 | 項目的選擇/游標的移動 |
| △ | PEAT 輔助的表示/有清單時表示狀態 |
| □ | 陷阱戰鬥時將畫面放大或縮小/將種子或蔬菜移到貨倉 |
| × | 項目的取消 |
| ○ | 項目的決定 |
| L1/R1 | 頁數切換 |
| L2/R2 | 切換視點 |
| SELECT | 查看各物品的影像/跳過陷阱戰鬥畫面 |
| START | 將在倉庫的所有物品賣掉/將所有陷阱回收 |



## 畫面＆指令

### 主要畫面

| 指令 | 説明 |
|---|---|
| 家 | 將畫面切換到自己的家中 |
| 雙眼鏡 | 在遠距離觀察將會出現的BABU，按L/R便可以知道它們的習性 |
| 畑 | 到田裏養育蔬菜 |
| 陷阱配置 | 在BABU來到之前設置陷阱 |
| 宇宙巴士站 | 每逢假日便會來到，可以到乘坐它到其他的星球 |
| 結束命令 | 完成一天的命令，當有BABU出現的話便會進入陷阱戰鬥畫面 |

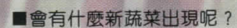
### 家中畫面

| 指令 | 説明 |
|---|---|
| 交配機 | 是養育新的蔬菜品種時用的，要養育一些優良的蔬菜便要使用它了 |
| 月曆 | 查有什麼特別的日子，最主要也是看看有沒有比賽 |
| ASTRO NET | 宇宙網絡，在當中可以知道在外界發生了的事，玩者應該保持最少每星期看一次 |
| 與PEAT説話 | 它有時是會提供一些有關遊戲的提示給玩者 |
| 所持物品 | 查看玩者現時所擁有的物品 |
| 照相館 | 可以知道出現過的BABU的樣子和其習性 |
| MY BABU | 查看玩者現有的BABU |

## 野菜育成

玩者要養育出新的蔬菜的話，便要使用交配機了，玩者首先便將兩種蔬菜放進交配機內，然後PEAT便會預計新蔬菜出來的品種和特性，如果玩者對將會出現的蔬菜不滿意，玩者可以重新選擇研究的蔬菜，即使是同一樣的也會有不同的結果，玩者可以等到合自己蔬菜才按決定。





■會有什麼新蔬菜出現呢？

## 假日節目



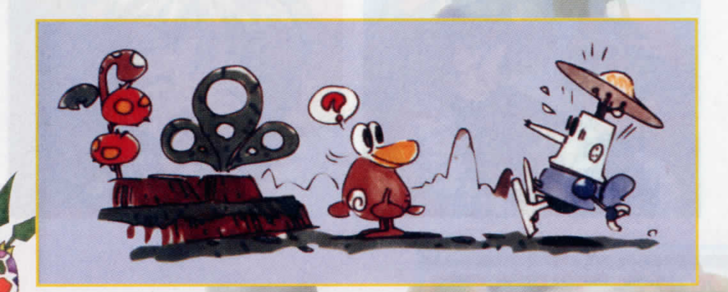
每逢星期日和公眾假期，在自己的農場外都會有一部宇宙巴士等客，玩者便可以利用這一部巴士去其他的星球，玩者可以在這一些星球上參加一些活動，如定期在展覽會場（コンクール會場）舉行的蔬菜展，如果玩者在蔬菜展中勝出，便可以得到獎金，而且玩者在宇宙農夫中的排名也會提高。玩者也可以在星球上的宇宙農協中，購買一些改良的道具，這樣便可以強化自己的耕種技術。



■在比賽中獲勝會有獎金的

## 農場刻命館・BABU

在遊戲開始了不久之後，這一些BABU便會經常來找玩者麻煩，它們會偷偷地走到玩者的田裏破壞，偷吃玩者的農作物，玩者



有什麼方法可以阻止到它們呢？這時候玩者便要設置一些陷阱來對付它們了。在BABU未出現之前，玩者是可以使用「雙眼鏡」來觀察它們的，當玩者看到了它們後，便可以根據它們的習性設置相剋的陷阱來對付。在設置陷阱時，玩者先要考慮的地方便是電力了，因為每一種陷阱也有一定的耗電量，玩者要在有限的電源內好好的分配適當的陷阱。第二件玩者要注意的便是BABU出現的方向，因為BABU是由南面來的，所以玩者最好集中把陷阱放在入口的位置，如果玩者成功地將BABU趕走便可以保住自己的農作物，有時它們是會留下身上的羽毛的，而玩者是可以使用這一些羽毛到パンタロン町換取一些珍貴的種子或陷阱，而玩者也會有機會捕捉了它們，但若被BABU突破了陷阱的話，它便會走到田　破壞，吃掉玩者的農作物。



## 陷阱三級制

雖然在遊戲初段的BABU是會十分傻，就算玩者設置一些很簡單的陷阱它們也會中招，但是當遊戲進行了一段時間之後，BABU便會成長，開始去破解玩者設置的陷阱，如此玩者便要想出一些新的辦法來對付它們了，以下筆者便會推薦3種不同等級的陷阱來應付以後的BABU，雖然不一定很有用，但希望也能夠幫助到一些玩者吧，不過一定要記着，這一些陷阱只可以對付到初期出現的BABU啊！





## 一級阻止

玩者在入口的左右放置方向混亂的陷阱，然後在方向混亂的兩旁設置地穴，使它們混亂了之後便掉下去，要注意在安排方向混亂時是要將左的放在右邊，右的放在左邊，這樣BABU便會在混亂了之後掉進地穴，而跳台便是放在較前的位置，並要將箭咀指往地穴，令它彈入去，這樣它很快會因體力不繼而被玩者捕捉了。

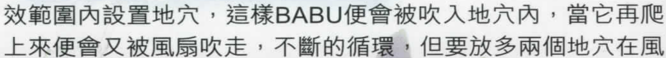



■建議放法



## 二級無恥

要使用二級無恥的時候，相信玩者已有一定的金錢了，而且也會有一些新的陷阱推出了，當中最好用的便是風扇了，所以風扇便成為了防禦的中心，在風扇的有效範圍內設置地穴，這樣BABU便會被吹入地穴內，當它再爬上來便會又被風扇吹走，不斷的循環，但要放多兩個地穴在風扇的兩旁。玩者也可以在入口正中的位置設置稻草人來嚇BABU，但是中了一次招之後它便會開始推撞稻草人，只要玩在稻草人後設置一個地穴，這樣它會推不動了，在3次失敗之後它便會離開。






■建議放法

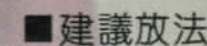
## 三級人渣

冷水機這一種強力的陷阱會在較後的時間才會出現，這一種陷阱的優點便是它可以給予BABU一定的傷害，當BABU經過冷水機而它又接觸了冷水機的話，這樣便會掉下冰水，玩者可以放在入口的部份，待BABU中計，然後在冷水機兩旁的其中一邊設置數個地穴，在另外一邊便設置一個稻草人阻擋它的去路，在稻草人的旁邊便設置一個地穴，最後在稻草人後面設置一個風扇便可了，這樣便會見到這陷阱組合的威力。





■建議放法





製造商：MYCOM/發售日：發售中/售價：6800日圓
容量：CD-ROM×2/記憶：1 BLOCK
SLG/1P/MEM/對應滑鼠

TEXT：怪傑

# 主與惠美的戀愛故事！！




這個遊戲是有兩個主角的，分別是葛城圭與河合惠明，玩者可以在遊戲開始前選擇哪一個主角，而這就是可以感愛到男女對異性立場的戀愛SLG。而下面介紹遊戲的OPENING MOVIE，描繪主角的圭與惠美在年幼的時候相遇，2人之間隱藏着微妙的命運，在進行遊戲時，玩者則可以自由去選擇戀愛對象。



©1998 Mainichi Communications,Inc / Family Soft CO.,LTD.

## OPENING

年幼時的惠美和圭。圭將小狗交給惠美後，便令她回復精神。而圭看見惠美抱起小狗時流露出笑顏滿面的表情，之後圭便將手上的頸輪套上小狗的頸上，最後當惠美回望圭時，就已經消失在她的面前。





## CHARACTER



### 河合惠美
(CV：桑島法子)

她是一個沒有表裏性格的活潑少女，而且不論誰都愛戴她。在遊戲中，她是玩者可欲使用的人物。



### 姬宮夏生
(CV：皆口裕子)

擁有外表端麗、成績優異和超凡運動神經的她無論在同性或異性都是十分出名的，而特別受到後輩愛戴的。



### 結城 舞
(CV：冬馬由美)

雖然她看起來好像是經常遇人吵架的不良少女，但其實她非常率直和單純的。喜愛遠足的她擁有成為賽跑運動員的夢想。



### 葛城圭
(CV：遠近孝一)

他是笨手笨腳和感覺遲鈍的勤力男子，他在三年級時，便轉校到這所高校。他亦都是玩者可以使用的人物。



### 高崎瑠梨
(CV：田上恭子)

這個感情豐富的少女雖然從外表看來年幼，但她和圭一樣是三年生。開始時，她已經對圭產生了好感。



### 上条 司
(CV：八木田真樹)

加入了田徑部的她是一個活潑程度比男生更甚的少女，不過在戀愛方面，就很缺乏經驗了，而且她的感情觸覺亦都很遲鈍。

stic
d
~揺れる想い~

## 兼職




在選擇每天的日程表時，除了有一些學習或娛樂ICON選擇外，其實還會有讓玩者可以賺取金錢來遊樂和購物的兼職ICON，例如：地盤、餐廳、節目等，每一份兼職都會一些特定的異性在那裏工作，而每份兼職所影響的能力值和賺取的金錢都是不同，所以玩者要小心考慮。

## 邀請約會



每次約會指令成功了之後，都會在假日進行約會。如果主角的能力值和少女理想有距離的話，主角就會有約會失敗的時候，除此之外，玩者所選擇的約會地點是少女不喜歡的時候，亦都會拒絕約會。

## 邊個好呢？



在日程表時選擇「情報」ICON，就會有同級朋友的三輪裕一以及後輩真咲悠，而選擇「占卜」則會有神社的獨身女子—山木真弥登場。每次可以用1千日圓取得異性的情報或與主角的相性情報。玩者需要間斷地CHECK情報，看看是否是時候向心儀的少女示愛。

## EVENT

在遊戲會有豐富的EVENT，當修業旅行和約會都有機會發生EVENT，圭與惠明除了會有自己固有的EVENT外，兩者亦都有共通的EVENT，改變看法是否會新發現呢？



## 心跳的告白

當達成對方的理想和親密度高，就會很容易告白成功，之後二人會戀人的關係來往，而戀人就會保持開心的位置。玩者亦可以在之後喋喋不休的追求另一位異性，而正式和戀人分手（嘩！可以做花花公子啦！）



### 麻生 雫
(CV：富沢美智恵)

雖然她的成績優異，但卻是一位以自己為中心的人。她很討厭其他人的干涉，而經常看不起其他人，所以很多的時候，都只她自己一個。



### 木場龍司
(CV：關 智一)

他經常與人吵架，其實是為了掩飾像女性流淚軟弱的真面目，很意外地他能夠與御影成為好朋友。



### 山木 真弥
(CV：鉄炮塚 葉子)

她是神社的獨身女子，不過她是不會在學校寄宿的。而她將會為今後玩者占卜。



### 真咲 悠
(CV：野上ゆかな)

她是學校中的情報通。玩者可以向她請教有關其他人物的情報，而她與瑠梨和真弥很熟落的。

### 御影北斗
(CV：綠川光)

成為田葉寮寮長和學生會幹部的他是一個冷靜沉着的人，但給別人一份冷漠的感覺。



### 三輪祐一
(CV：堀川 亮)

性格開朗的他對別很好的，而且很喜歡追求異性，不過他有少許好色。雖然他對讀書和運動都不在行，但在遊玩方面是沒有人能夠贏得過他的。

### 篠烈綾子
(CV：小山茉美)

她是惠美、圭和瑠梨的3年C班班主任，而她經常改變的性格，學生都能一一接受。



| | 製造商：CAPCOM | 售價：5800日圓(PlayStation/Sega Saturn) | |
|---|---|---|---|
| PlayStation / SEGA SATURN | 發售日：發售日(8月27日) | 記憶：1 BLOCK(PlayStation) | 容量：CD-ROM |
| | STG/2P/MEM/DUAL SHOCK對應(PlayStation) | | |

By: Agent X · Glen





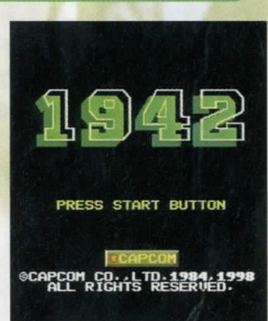

# CAPCOM GENERATION カプコン ジェネレーション 第1集 擊墜王の時代

## 現在就讓我們重溫一下這段歷史吧……！

**《CAPCOM GENERATION～第1集　擊墜王時代～》乃是CAPCOM首次將一些經典業務遊戲移植到家用機的首隻作品。顧名思義，今集所收錄的遊戲，主要是3隻經典業務用射擊遊戲，包括：《1942》、《1943》及《1943改》。**

## 《1942》推出於1984年12月，亦是19系列的第一集……

當時，大部份的射擊遊戲主要都是以「宇宙」作為背景，故此《1942》這隻以第二次世界大戰為舞台的射擊遊戲推出之後，確實引起了不少人的注意。



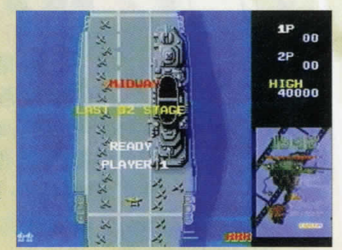



### 操作方法

| 移動 | PlayStation版 方向鍵 | Sega Saturn版 方向鍵 |
|---|---|---|
| 射擊(Shot) | ○鍵 | A鍵/C鍵 |
| 翻筋斗(Loop) | ×鍵 | B鍵 |
| 低速連射 | R1鍵 | L鍵 |
| 高速連射 | R2鍵 | R鍵 |

### 遊戲玩法

基本上，玩者只需要不斷將前面的敵機消滅，便「終有一天」可以看到ENDING。至於關數方面，主要有32個STAGES，而且在某些關數中，玩者將會遇上「亞也虎」這架BOSS。




■出發了！



■只要擊落所有紅色敵機，便會出現ITEM。



■援護機。

### 獨特回避系統

此外，在《1942》中使用了「翻筋斗(Loop)」這個獨特的回避系統，當中除了可讓玩者於危急的情況下用作脫險之外，亦可令遊戲的難度更高、內容更加豐富。



■利用翻筋斗來回避攻擊吧！



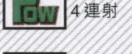
### 大BOSS－「亞也虎」

相信玩過19系列的朋友，對於「亞也虎」這架大型空中霸王必定不會陌生。其實在《1942》中，「亞也虎」經已是各位的勁敵，而且亦是該遊戲中最難對付的BOSS。



■「亞也虎」出場。

### ITEM介紹

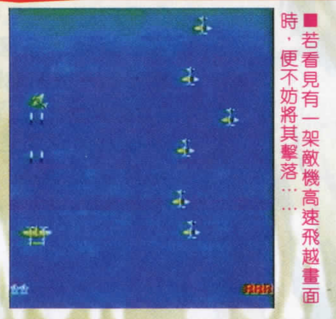







| ITEM | 效果 | ITEM | 效果 |
|---|---|---|---|
| POW | 4連射 | POW | 畫面上所有敵機及流彈全滅 |
| POW | 增加「翻筋斗(Loop)」一次 | POW | 獲得援護戰機 |
| POW | 敵機在十五秒不會作出攻擊 | POW | 增加自機數一隻 |
| | | POW | 獲得分數 |

### 可以獲得高分的法門



■若看見有一架敵機高速飛越畫面時，便不妨將其擊落……



■那架敵機化為「彈七」？取得的話，將會獲得5000分！

## 在1987年6月推出的19系列第二集－《1943》

為一隻劃時代的業務用射擊遊戲，而且受到當時大眾朋友的喜愛。直到今天，不少已經長大成人的朋友(包括筆者)，依然喜愛這隻遊戲，亦因此而勾起不少童年回憶呢！



■成功完成任務。



■向著攻擊目標進發。






《1943》所以大受歡迎的原因，是因為當時一般射擊遊戲的難度甚高，要不中一彈而能完成任務的話，的確需要一番心血(即Money！！)和技巧。因此，《1943》特別使用了Energy系統，令戰機(P-38)就算中彈，亦只會扣掉部份能源，直至能源耗盡才GAME OVER。這個親切的設計除了令初學者不會望而卻步之外，亦令遊戲的吸引力和耐玩性大大增加。

### 操作方法

| 移動 | PlayStation版 方向鍵 | Sega Saturn版 方向鍵 |
|---|---|---|
| 射擊(Shot) | ○鍵 | A 鍵 /C 鍵 |
| M.CRASH | △鍵 | ×鍵 |
| 翻筋斗(Loop) | ×鍵 | B 鍵 |
| 低速連射 | R1 鍵 | L 鍵 |
| 高速連射 | R2 鍵 | R 鍵 |



### 武器及能源時間制

在《1942》中，只能使用一種武器；到《1943》，武器的種類便增加至四種之多，而由於武器使用了時間制，故此玩者便需要不斷補充武器的時間才可。此外，自機的能源亦一併使用了時間制，所以在遊戲進行時，自機能源會逐漸減少。在這設計之下，玩者便等同於有限時間內完成任務，亦令遊戲充滿了戰略意味。


■武器及能源均會逐漸減少。

### 二人合作

至於《1943》和上集最明顯的分別，自然是容許了二名玩者一起進行遊戲這項設計。當中，兩者的戰機不但可以互相平分能源之外(只要令兩機重疊一起)，更可以輪流使出M.CRASH，從而減低能源的消耗，大大增加了完成任務的機會。

■二人合作畫面。

### 「我上你下」，還記嗎？

如果大家和筆者一樣，曾經用五毫子將《1943》打爆的話，便一定記得當時大家身上均會帶備一張紙條，然後放在機旁兩側之上……。記得了！大家只需要在任務開始之前，輸入紙上的指令，便可以在開始時獲得特定的武器。

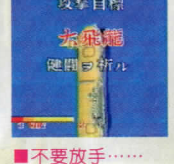
甚麼！那張紙早已失蹤？去了回收再造？那……怎麼辦？？

不要慌張，筆者早已為大家翻箱倒篋，最後在萬能的互聯網上截回這個久違了的秘技。(事實上要多謝為筆者找到這份秘技的同事！！)

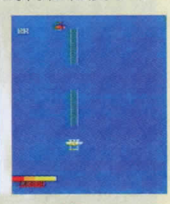
總之，能否戰勝大和，就全看二人的合作究竟去到何種程度了！


■開始輸入秘技！




■不要放手……


■成功了！！


■雖然用LASER只需幾炮便可以將「亞也虎」擊落，不過其攻擊範圍便較小。

### 三種 M.CRASH

使用M.CRASH的時候，玩者必須留意M.CRASH是有三種不同的效果。以下便為大家介紹一下三種的分別：

■雷電：主要用來消滅畫面上所有小敵機及流彈。

■海嘯：除了消滅畫面上所有小敵機和流彈外，更會使攻擊目標暫停攻擊。

■普通海浪：主要用來消滅畫面上所有流彈。

### ITEM 介紹

POW：補充 8 點能源

ENERGY TANK：補充 24 點能源

SHOT GUN：可以抵銷敵機流彈的唯一武器

SIDE FIGHTER：援護機加入

MACHINE GUN(AUTO)：可作出高速連射的武器*


彌七：令自機能源全滿

SUPER SHELL(SHELL)：比起普通射擊有 2 倍攻擊力的武器

3 WAY：三方向攻擊的武器

*除非你使用連射鍵，否則便仍然需要一下一下地按射擊鍵

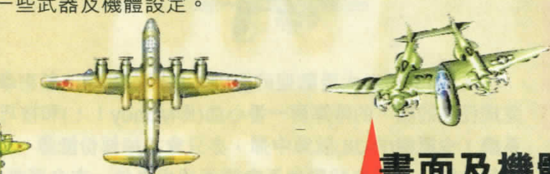
### 《1943》秘技指令(請於任務開始前按著不放，直到戰機翻完筋斗為止)

| 攻擊目標 | Player 1 | 武器 | Player 2 |
|---|---|---|---|
| S1.利根 | ↓ | Shot Gun(小) | S |
| S2.加賀 | S | Shot Gun(大) | M |
| S3.亞也虎 | ↗ SM | Laser(不限時間) | ↓ S |
| S4.扶搡 | ↙ M | Shot Gun(大) | ↘ |
| S5.赤城 | S | 3 WAY | ↑ |
| S6.大飛龍 | ← | AUTO | → M |
| S7.伊勢 | ↖ | SHELL | ↓ |
| S8.飛龍 | ← SM | 3 WAY | SM |
| S9.亞也虎 | ↘ SM | Laser(不限時間) | ↘ SM |
| S10.陸奧 | ↗ M | SHELL | ↘ |
| S11.大飛龍 | ↖ | AUTO | → S |
| S12.山城 | → SM | 3 WAY | ↗ SM |
| S13.蒼龍 | ↑ | AUTO | ↓ |
| S14.亞也虎 | ↖ SM | Laser(不限時間) | → SM |
| S15.長門 | ↘ S | SHELL | ↙ S |
| S16.大和 | → S | AUTO | ↗ S |

* S：SHOT
M：M.CRASH
切記：不可按連射鍵

## 當《1943》推出了一年之後，

CAPCOM又特別為其推出特別版本，名為《1943改》。遊戲內容基本上沒有太大的分別，只是將遊戲的關數由16版變為10版，以及更改了一些武器及機體設定。





■「亞也虎」亦經過重新設計。



■P-38已變為雙翼飛機。

## 操作方法 PlayStation版 Sega Saturn版

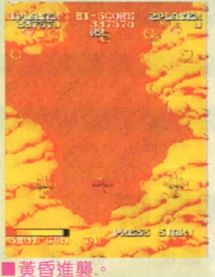
| 移動 | 方向鍵 | 方向鍵 |
|---|---|---|
| 射擊(Shot) | ○鍵 | A鍵/C鍵 |
| M.CRASH | △鍵 | ×鍵 |
| 翻筋斗(Loop) | ×鍵 | B鍵 |
| 低速連射 | R1鍵 | L鍵 |
| 高速連射 | R2鍵 | R鍵 |

## 畫面及機體改良

在《1943改》中，再不使用P-38戰機，而選擇了一架雙翼戰機。此外，「亞也虎」這款大型敵機的外型亦經過大幅修改；加上遊戲增加了黃昏及晚間等背景，令遊戲更為接近於真實之餘，也使遊戲的難度更高。



■日間攻擊。



■黃昏進襲。



■晚上突襲。

## ITEM介紹

基本上，《1943改》除更改了二種武器的設定之外，還廢除了「MACHINE GUN(AUTO)」這款在《1943》中可以使用的武器。至於二種新武器設定，就是：





LASER：在《1943》中是隱藏武器，不過到《1943改》便變成其中一種常規武器。雖然攻擊力高，但是攻擊範圍小，所以並非好的武器。

SHOT GUN：在《1943改》中，「Shot Gun」再不像《1943》般分成大小二個等級，而且亦是唯一可以抵銷敵機流彈的武器。因此，這武器比起「3 Way」更好用，甚至是「爆機」不可或缺的武器。



## COLLECTION MODE

由於《CAPCOM GENERATION～第1集　擊墜王時代～》是一個將舊業務用遊戲移植到家用機的作品，因此為了讓大家可以重溫一下當時遊戲受歡迎的情況，於是特別增加一個「COLLECTION MODE」。當中除了有一些和遊戲有關的歷史及背景外，更收錄了當時的廣告、開發資料等等。對於一直喜愛19系列的朋友，便非常之有收藏的價值。

除此之外，模式中更會為《1942》、《1943》及《1943改》提供一些玩法心得，令初玩者也可以感受一下19系列的魅力！！至於「SECRETS」一項，則指玩者若果於各遊戲的「OPTION」中，將「CONTINUE」設定為OFF，便可以在《1942》及《1943》遊戲開始時選擇先前所玩過的關數。



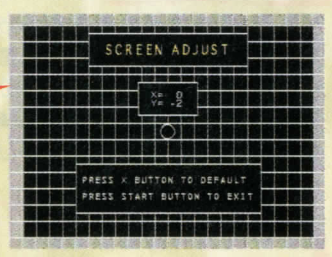
■多種選項予玩者。

■遊戲提示。

■戰艦圖鑑。

## SCREEN ADJUST

另外，遊戲亦特別增設一個「SCREEN ADJUST」模式，讓玩者可以隨意改變遊戲畫面的設定。




## 3種遊戲畫面設定

遊戲畫面方面，主要設有三種選擇，包括：TYPE 1、TYPE 2及TYPE 3。當中，以TYPE 3最為有趣，因為它將遊戲由縱向變為橫向射擊。不過，它的操作方向則沒有改變，所以是難度是十分之高。(除非你自己將身體橫臥，又或者將電視……，但有任何損壞的話，沒有人會負責的啊！)



■TYPE 1。

■TYPE 2。



■TYPE 3。

製造商：BANDAI/容量：CD-ROM
發售日：預定98年冬/記憶：未定/售價：6800日圓
MEM/SLG/2P/對應DUAL SHOCK

By: 伍長 • 非洲

# 馬沙之反擊 情之戰

在97年末推出的《機動戰士Z GUNDAM》，在大受好評之後，在今年的年尾終於會有新的作品，而且會由原班製作人員所策劃，於上一集戰鬥系統和華麗的動畫片段，都會在新作出中再現並加以改良被強化，究竟這一集會以甚麼為主題呢？沒錯，今次便輪到《馬沙之反擊》……




## 遊戲系統大大強化

遊戲的畫面跟上一集相比可有分別？有，這一集遊戲中的，這一集會承繼《Z》的戰鬥系統，但是在戰鬥上卻有了很大的改變，在《Z》中的戰鬥時只可以跟一部敵機戰鬥，而在這一集便將玩者一直的希望達成了，因為在同一戰鬥畫面中可以跟最多3部機體進行戰鬥，這樣便令戰鬥的氣氛更加刺激。

順帶一提，在早日推出的《SD GUNDAM G GENERATION》中的DISC 2　，是有這遊戲的宣傳片段的，大家不妨拿出來看看的啊！



■暫時可以使用的便有8部機體


■華麗的CG片段

## 夢寐以求的遊戲方式！？

跟前作的武器相比，這一集便增加了很多。而在對戰時更有多部機體選擇，玩者除了可以使用故事中主要的機體ν GUNDAM和沙煞比之外，還可以使用靈格斯、GUNDAM RX-78、馬沙專用渣古、紅勇士、自護和乍德居勒。


■在對戰模式時使用的分割畫面

## RX-93 ν GUNDAM

是阿寶親自設計的一部機體，由阿拉哈姆研究所開發出來的，機體的結構藏有金屬粒子的電腦晶片，而它的驅動系統，採用了可以透過駕駛者的腦波直接控制的「PHYSCO FRAME」技術，可以將新類型人的能力發揮至極限。

### 武裝一覽

| 近身攻擊 | 遠距離攻擊 |
|---|---|
| LONG BEAM SABE | BEAM RIFLE |
| DUMMY | NEW HYPER BAZOOKA |
| VULCAN | FIN • FUNNEL |
| SHEILD MISSLE | BEAM CANNON |
| 連續斬 | FIN • FUNNEL GUARD |


■充滿迫力的戰鬥畫面

## MSN-004 SAZABI

### 武裝一覽

| 近身攻擊 | 遠距離攻擊 |
|---|---|
| BEAM SABE | BEAM SHOOT RIFLE |
| DUMMY | 腹部擴散米加粒子砲 |
| 光束斧頭斬 | FUNNEL |
| 光束斧頭斬 | MISSLE |
| 連續斬 | 連續FUNNEL ATTACK |

新類型人專門的機體，亦是馬沙統帥的專用機，有着擴散和集中兩種功能的光線槍，有6個浮游砲，在機體的腹部更有擴散米加粒子砲，是一部火力極強的機體，而且機身的裝甲也十分堅固，再加上其運動性之高，便成為了新自護最強的MS了。


■連續攻擊能夠給敵人極大的傷害





製造商：TECHNOSOFT　發售日：發售中(9月3日)　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG　MEM

TEXT：KOTARO



# 風之丘公園裏



校園的聖女、比兄妹感情還要深遠的堂妹、中學時代的同學，以及明日之星的偶像，四位感情豐富、個性不同的女主角，交織出一個純愛的冒險遊戲《風之丘公園裏》。然而，由第二學期半至冬休，只餘下短短的兩星期，高中二年級生，本遊戲的角色「川奈 曉」，在這深秋的舞台中，與四位女主角展開四個動人的故事，以奪取她們的芳心為目標。

## 操作説明

| | |
|---|---|
| START掣 | 遊戲開始 |
| 方向鍵 | 分岐選擇、以及讀取畫面的移動 |
| ○．□掣 | 讀取原文 |
| ×掣 | (讀取原文中)略過原文 |
| △掣 | 消除視窗 |
| L1．L2．R1．R2掣 | 進入讀取畫面 |

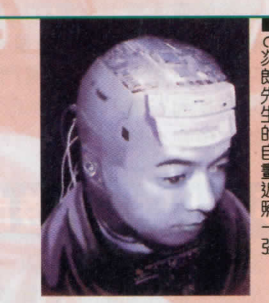
## 遊戲特色

要數《風之丘公園裏》最具特色的地方，不得不提就是為遊戲擔任人物設計和製作CG插畫的幕後功臣C次郎先生，他一直為《電擊PlayStation》所繪製的CG插畫版頭，獲得外間不俗的評價，其作畫質素效果之高，不容置疑，想信大家亦可以從遊戲中略知一二。

此外，順帶一提，遊戲除了基本的四名女性角色之外，其實亦存着其他隱藏角色，曉的老師睦美小姐就是其中之一。遊戲中她一直只是擔起支持曉和聆聽的責任，在戀愛問題方面上也給予曉很多寶貴的意見，然而，她的真面目是怎樣？這對師生戀的故事發展和結局又會是如何？一切一切答案就有待讀者去找尋。



■C次郎先生為《電擊PlayStation》繪製高質素CG插畫而廣受注目



■C次郎先生的自畫近照一張

■在隱藏故事中曉與睦美會展開一段頗為微妙的感情關係，到底她對曉的態度會否與往昔有所不同？



## 角色介紹

### 未月 曆　VOICE：河本 明子

數星期前從外國轉校而至的新同學，由於其美貌首屈校園，加上溫柔可愛的性格，因此令同學們一眾大為傾慕。然而，對於曉卻懷着好意地接近，突如其來的表白，到底其真意何在？

### 川奈 深雪　VOICE：半場 友惠

居往於曉的家附近，是較曉年幼一年的堂妹，同樣就讀於風乃丘學園，今年是一年級生，由於與曉自幼一起長大，所以感情又如兄妹一樣。開朗活潑，雖然本性溫馴，可是也有生氣的一面，屬於多愁善感的一類型人。而深雪最大的優點就是經常為曉家打理家頭細務，對於曉這對懶散的父子而言，深雪的地位就變得非常重要。





## 遊戲系統

### HEROINE SELECT

遊戲最初，玩者會進入「HEROINE SELECT」一項，從四位女主角中選擇一人進行故事，各自的故事均由十七日所組成（未月曆則為十五日），其中一日共分為朝、午、夕和夜四組時段，而日子與時段的相異變化亦會有所不同。



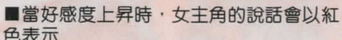
## 好感度值

遊戲中的各分岐點，除了左右EVENT的發生之外，更會令女主角對曉的好感度構成影響。其中好感度值從遊戲開始時起計算，直至故事完結後總結所取得的分數，以好感度100%為BEST ENDING。



另外，遊戲最初，四位女主角的出生年月日、家庭狀況，以及其他各項均是一切不明，所以玩者的責任就是從情報中逐項取得，令每位女主角的個人「PROFILE NOTE」資料增加，亦可以得悉各人的好感度累積值。

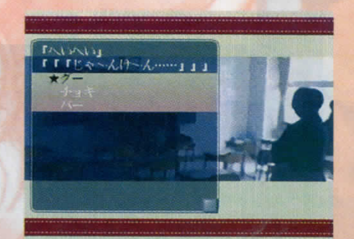




■當好感度上昇時，女主角的說話會以紅色表示

## 多次元分岐

遊戲系統主要採用多次元小說方式進行，透過問題選擇令故事出現分岐，當中共分為「通常分岐」和「REAL TIME ACTION分岐」兩種。「通常分岐」是以選擇肢節，令故事產生變化，反之「REAL TIME ACTION分岐」則是從選擇的時間來決定故事發展，其中回答問題的反應迅速與否，是絕對影響EVENT的發生和女主角之好感度，令單調的問題亦充滿緊張氣紛。

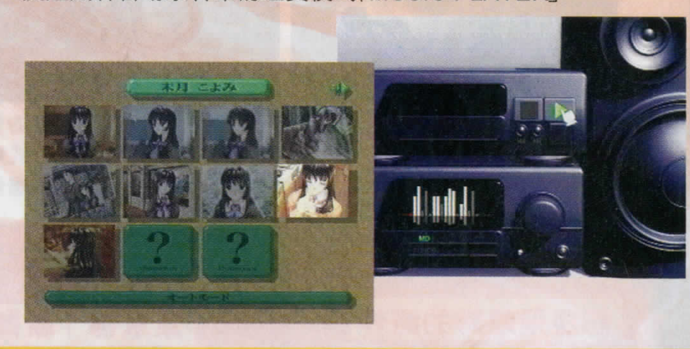




■通常分岐時，選項的部份會變成藍色，而進入REAL TIME ACTION分岐時選項部份則會以紅色表示

## 注意！EXTRA

此外，當完成最終日的結局SAVE後，遊戲的EXTRA項目便會有所增加，其中包括收錄與眾女主角發生的CG插畫「RECOLLECT」，滿載各角色CG EVENT回憶的「DIARY」，以及遊戲各首場景音樂的鑑賞模式「MUSIC PLAYER」。



## 夏樹 水帆　VOICE：荒木 香惠

中學時代時經常與曉吵嘴的朋友兼同學，亦是深雪一向憧憬的前輩，但自進學高中後便有所疏遠，在偶然的機會下與曉和深雪再次重遇。不作修飾的性格，活潑而堅強，是籃球部的特殊待遇生。





## 式町 夕 VOICE：天野 由梨

曉的高年級學長，外表冷冰而寡言，一直希望成為鋼琴家，所以放學後每有閒時，定必於音樂室練習彈奏。夕的母親以前為著名的歌手，而父親則是一個敏於處理事務的經理人，然而，夕的真正身份就是……





製造商：ASCII/發售日：發售中/售價：6800日圓
容量：CD-ROM×2/記憶：1 BLOCK
AVG/1P/MEM

TEXT：怪傑

# 時空探偵DD2 叛逆のアブサラル

# 時空偵探—鳴神雷藏再次回來！




**遊玩的感覺很有電影味道的電影式冒險遊戲—「時空偵探DD 2」終於登場。今集會繼承了前作的CHARACTER與世界觀設定，而今集的故事將會開始在前作2年之後，霧姬アイスマン與她的同伴為了解開部份的謎團而找雷藏幫手。今集的OPENING是講述一件有關炸彈的恐怖事件，而雷藏便與兩位女角開始一起飛越時空的冒險旅程。**

## 發生於 A.D.2231 的 OPENING

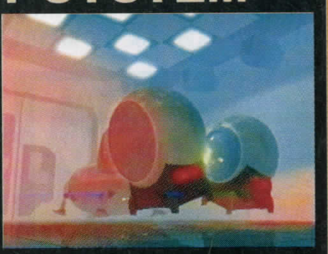






航時局的鳴神雷藏與兩位同伴一起進行特別任務，目的是為了將高層大廈的新型炸彈解體。最後他們亦將炸彈的起動程式解除，不過在他們撤退的時候，那個炸彈再次起動，而且還產生爆炸……

## TIME LIGHT SYSTEM



主角—雷藏可以乘坐一種叫TIME LIGHT SYSTEM的東西穿梭於時間之中，而且更可能飛越到另一個時代，不過這種可以飛越時空的機械則需要高度的技術與才能才能夠完全的操控它。

## 故事開始

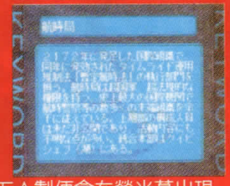
### 解決飛越時的時件




舞台來到了前作2年之後。某天有兩名少女突然來到鳴神偵探事務所，並付託雷藏幫他找一個人。在面上流露出隱含的アイスマン亦交代了付託內容「自己在3歲時的中國時空旅行中，和雙生妹妹失散了，而找尋她妹妹的下落」

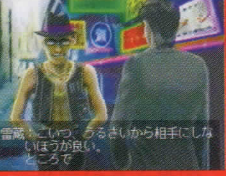
不過她是沒有妹妹的記憶，雷藏最後終於在她的說話中知道這次的付託人是向島財團的千金，而他亦開始搜集有關付託的資料。

### 解說



在遊戲中，會有TIME LIGHT、時空偵探和特殊遺伝子能力保持者等深奧的詞語出現，只要按一下△掣便會在螢光幕出現解釋的畫面，這是遊玩時都要知道的知識。

### 東京都「新御徒町」






在新御徒町中，雷藏可以透過同伴的非法途徑來收集情報，甚至偷看航時局的時空遭難者名單來找出ミフユ的妹妹名字。雷藏的調查開始向古代中國進發。

### 中國萬里長城





到達萬里長城之後，便開始調查ミフユ妹妹的事。不過他們在途中卻遇上航時警察的TIME LIGHT，而且雷藏更被誤會為拐帶少女而被追捕。當然霧姬他們立刻駕駛TIME LIGHT逃到另一個時代。

## 登場人物




從外表看來大約25歲的他是一位專門處理時空犯罪的時空偵探，而且亦擁有吸血鬼的遺傳因子的特殊因子持有者。




她是一位14歲的國立中學2年生。擁有樂天性格和成績優秀的她亦都會擁有頑固的性格。




霧姬的朋友。入讀和霧姬同一間中學的她原來是向島財團的千金，而她的性就剛好與霧姬完全相反。

製造商：GIGA　發售日：9月23日
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
SS/STG/2P/MEM/不適合18歲以下人仕

TEXT：怪傑

# STREAM HEART'S



※畫面仍在開發中

## 挽救惑星的滅亡



上期的介紹相信都已經加深了各讀者對這遊戲的認識，而今期所說的是遊戲關數介紹。在遊戲中共有7個不同背景的STAGE，每次來到STAGE最後的地帶時，都會遇上該區域的MASTER，只要將她們打倒便可以進行解放儀式，以及到下一個STAGE繼續進行遊戲。



## STAGE 1 RISE OUT

這就是由藍天碧水的背景組成的遊戲第一關—海上區域。由於這是最初的關數，所以子彈的密度比較低。前半部的背景是一些細小的島嶼和藍色的海水合成的，而在後半部的海底裏就可以看到一座座已被海水淹蓋的大廈。進行的時候，畫面中的戰機是比較常出現的，不過它們是以固定的軌道飛出來的，而另一種敵人就是在地上砲台。頭目方面，首先出來對付主角的就是散發着成熟氣息的KYECSRAI SIERRA，她駕駛的戰機好像一條活躍在水中的水蛇，這部戰機的攻擊大致可分做兩種，首先是它的頭部會放出一條強勁LASER，以及它會在畫面中四處穿梭，利用它不規則的行走路線和機身來攻擊主角機身。











## STAGE 2 FLY HIGH

攻破了海上區域之後，跟着就是天空區域。由於作戰的區域是天空，所以不時會看見厚厚的白雲，而顏色則和LASER的差不多，小心！進行這個STAGE不久，就會遇上子彈陣（這些都是由在STAGE 1出現的那種戰機發射出來），今次需要留意的敵人都是圖中的那兩種，它們的攻擊方式都是擴散的，以及它們通常以兩部一起左右兩邊同時進行攻擊，而綠色的那一種要襯它攻擊時才能擊中。頭目方面，第二位對付主角的就是對自己成為MASTER感到自豪的KEIFLETTY HOMAY，她駕駛的是一部有長長手臂的戰機，它的攻擊有一次發射出十數支不同大小的LASER，而當收回兩臂時，便發出散彈和導彈，之後它的肩膊發出電流網，而只走到它的面前，便能輕易避過，以及有繞着頭目的鐵球陣和有導向性的LASER。











## STAGE 3 INORGANIC NRC

跟着就是滿佈鋼鐵的工廠，這裏的背景和感覺簡直和前兩個STAGE截然不同，這可能是一間工廠，而之前的是充滿大自然氣息的山和水，途中需要小心的敵人有放出強勁LASER和導彈的大型飛機，以及有雙筒發射出散彈的戰機，而在這裏最難纏的敵人就是四散在工廠各處的固定或行走式砲台。頭目方面，第三位對付主角的就是經常用輕薄言行對待別人的TALTEXANUS YEA，她駕駛的是一部有兩條類似觸鬚的機械人，雖然這兩條東西不會作出任何攻擊，但這可以抵消主角的攻擊和減少主角的活動範圍，首先它會有三段攻擊，第一階段的攻擊有散彈和LASER，以及利用觸鬚阻礙主角的活動，第二階段則利用引力砲，拉主角他們進入其黑球內，而再使用黑球內的電流來攻擊角色，在這時玩者就需要不斷使用DASH移動來避開這黑球的引力，同時亦要進行攻擊，最後的第三階段會回到第一階段的攻擊模式，但會少了LASER的攻擊。













製造商：RARE　發售日：發售中
售價：49.99美元/ 容量：128M
ACT/1P/MEM/美版

TEXT：怪傑

# BANJO-KAZOOIE



在MARIO 64首次露面的時候，大部份讀者都被它漂亮的遊戲畫面和新鮮的遊戲玩法所吸引，而完全掌握N64技術的現在遊戲的畫面質素已經大大的提升。這個《BANJO KAZOOIE》就是其中之一，當中的玩法有點像MARIO的在整個遊戲世界亘四處走動，不過最大分別就是主角將會是BANJO和KAZOOIE兩位，而途中玩者可以按掣更改變使用的主角，當然牠們都擁有不同的特性。




## STORY ►

這個遊戲的故事內容又好像童話《白雪公主》那樣。巫師—Gruntilda透過魔法藥瓶得知世界上最可愛的生物就是擁有一雙漂亮的藍眼睛的Tooty(亦即是BANJO的妹妹)，於是巫師便乘坐經常使用的飛行工具—掃把，飛往Tooty所居住的Spiral Mountain。

Tooty想趁着她那懶惰的哥哥還在睡覺的時候，偷偷地和她的好朋友—Bottles到其他地方探險。這時，想開始探險旅程的她卻在Bottles面前被巫師捉走了。在Tooty掙扎的時候，Kazooie便睡醒過來，當牠知道這件事發生之後，立刻呼叫Banjo起床，但喜歡睡覺的Banjo卻毫無反應睡著，而在Tooty被捉走的那一刻Banjo才慢慢起床，得知牠的妹妹是被Gruntilda捉走後，便Banjo和Kazooie二人開始了牠們的冒險旅程……




## 收集 ►

在遊戲中，都會到不同的地方遊歷，而途中每每都看見圖片的ITEM。當Banjo拿取到這些之後，就可以其ITEM令Banjo將難關一一解決，當中更有一些過關的關鍵之匙。




## 學習特殊技能 ►

在遊戲中，Banjo會有很多不同效用的SPECIAL MOVE，而每一種SPECIAL MOVE都會影響往後STAGE的進行，不過最可惜的是在最初遊戲進行時，Banjo是不懂得任何一種SPECIAL MOVE，而Banjo就需要不斷地從地鼠洞找Bottles出來，而每一個地鼠洞的Bottles都會教Banjo一、二種遊戲中需要SPECIAL MOVE，但它們的位置都是不同的，所以Banjo需要進行地毯式搜索，以免返回之前的STAGE再次搜索，而擁有最多這些地鼠洞就是第一關，其餘的就會在第二關和第四關。







## 兩位主角介紹 ►

### BANJO

這隻熊熊很喜歡游泳和睡覺，而當牠心情愉快時亦都很喜歡跳舞。直至BANJO認識KAZOOIE之後，牠才覺得生命是一件很有趣的東西，因為KAZOOIE好像有磁力那樣吸引麻煩到牠的身上。

### KAZOOIE

雖然牠們從外表看來應該不會是同伴，但當牠倆遇見時，就立刻成為好朋友。擁有紅色羽毛的她是一隻臭名遠播的多嘴鳥，不過她亦很辛苦的，因為她經常都要背着BANJO來走路，而與BANJO成為了一隊不平凡的組合。



製造商：ARTDINK　售價：5800日圓
發售日：發售中(9月3日)　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
SLG/MEM

By: Agent X · Glen





# 人車爭路！？如何解決？



身為交通管制員，目的就是要盡量令道路能夠時敘保持暢通。因此，交通訊號的設置及調整、行車線的規劃和停車場的設立等等，都是交通管制員日敘的工作。假如……你就是那位交通管制員的話，你又會如何解決人車爭路的問題呢？

## 遊戲玩法

玩者必須要在限定時間內將車輛流量達到100，才算是完成該版圖。不過，如果玩者未能於限時內完成目標、居民壓力(ストレス)超過100或資金出現赤字的話，便會立即GAME OVER。

不過，若玩者對遊戲的玩法仍未清楚的話，便不妨進入遊戲中的「BEGINNER」模式(ビギナーモード)。當中，將會為玩者介紹遊戲中各種項目的用法，以及提供一些模擬練習予玩者。



■晉升成為主任！



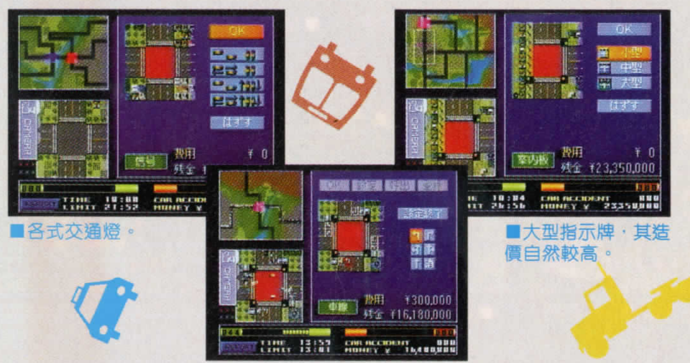
■「BEGINNER」模式。

# 一天的工作開始了……



## 交差點

相信大家都知道，最容易引起交通擠塞的地方，就是四通八達的交差點了。至於如何改善交差點的交通，主要有三種方法：設置交通燈、道路指示牌及行車線指示。至於設置交通燈時，玩者必須留意交通的情況而適當地調整轉變訊號的時間。此外，設立指示牌及行車線指示是可以令駕車人士預先知道行車路線，因而減少混亂的情況出現。



■各式交通燈。

■大型指示牌，其造價自然較高。

■行車指示線。



## 道路

**在道路控制方面，主要有五種：**

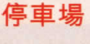
工程 －由於落雪的關係，因而令路面出現積雪過多，影響行車安全。此外，路面長期使用後出現破損，亦會容易引發交通意外。故此，玩者需要根據情況，來封閉路道以進行修理。

速度限制 －在直路的地方限制車速，減低因超速而出現意外的機會。

單程路 －控制車輛流向的方法之一。

停車場 －若果車位不足的話，便會出現因等候而引至交通擠塞的情況出現。

建設天橋 －增加車輛流量的好方法。(建設費也較高)





■從道路情報中可以得知路面狀況。

## 車輛及檢控

玩者是可以觀察道路上各駕駛者的執照，而當中最重要是留意駕駛者的表情，因為不同的表情透露了駕駛者的技術。如果發現某駕駛者出現問題的話，便最好對他進行「教習」，以增加他的駕駛技術。

除此之外，玩者亦可以對一些超速駕駛的人士進行檢控，而方法自然是在道路上設立檢舉站及車速測量二種。當然，晚上超速駕駛的情況較日間為嚴重，因此選擇何時進行是會影響到檢控率的。



■檢舉行動開始！！



■「教習」可提升駕駛者的能力，減少意外。

## 緊急事件

所謂緊急事件，就是以下幾項：1.交通意外、2.火災．雪崩、3.行人專用區．渠道工程及4.超速駕駛。不同的緊急事件都需要玩者果斷的決定，以免影響道路的暢通及安全。



■出現交通意外！



■用直昇機救援，費用自然較高。



製造商：ASCII
售價：5800日圓
PS／PUZ／MEM
發售日：8月27日

文：積奇



# 彩虹閃耀～轉轉大作戰



## 為守護人民而玩方塊？

## STORY

故事講述一個名為「加拉利尼亞」的世界，是一個由女神「古莉亞多尼」所創造的世界。為了守護這個由她一手創造的世界，於加拉利尼亞各地分別造了6個門，除此之外，更創造了6名專責守護這6個門的神。加拉利尼亞內的人民因為得到這6個神的加護，一直也過著平和又快樂的生活。

可是，好景不常，陰暗的黑影終於也覆蓋著這個加拉利尼亞了。黑暗混沌的守護神「達古斯」復活，且更把古莉亞多尼捉走，關閉於一處黑暗的地方。亦因為這樣，6柱之神便挺身而出，為阻止達古斯的野心而戰了（武器便是方塊……）。





## 動畫與配音

除了遊戲的Opening外，於遊戲進行時的過場動畫亦十分之多啊！而且對戰時人物的表情十分豐富，加上各個人物也有聲優配音，可說是一個非常熱鬧的方塊對戰遊戲！



■人物的表情十分低死。



■看吧，勝利的一刻多興奮！

## 新鮮的遊戲玩法

和一般落下式方塊遊戲有點兒不同，如單是在方塊落下時把其消失是很難過版的。遊戲內除了不同顏色的波波形方塊外，一些「菱」形的方塊便是勝負的關鍵。和一般這類型遊戲一樣，3個相同顏色的方塊在一起便會消失，可是一些菱形方塊是不可以用這個方法的。

這些菱形方塊可說是一個中間人，比如說兩粒紅色波中間有一粒菱形方塊，這樣子3粒方塊便會消失（有點兒蘋果棋的感覺）。除了這個方法外，於不同顏色方塊中所夾雜的「箭咀」波波亦可以幫到你，因為這遊戲的另一個特色便是整個方塊視窗是會轉動的。依舊這些箭咀波波使畫面轉動，每轉動一次畫面上的菱形方塊便會轉色一次，轉兩次色便會消失。另一方面，一些有星星標誌的波波也有這效果，不同的只是畫面不轉動罷了。



■3種同顏色的波波在一起便會消失。



■菱形的方塊會從中作梗。



■消失方法好像「蘋果棋」。



■畫面轉動是一個方法。



■這樣子「爆」一下十分有幫助。

製造商：BANDAI　售價：328港元
容量：CD-ROM　記憶：2-14 BLOCKS
SLG/MEM

TEXT BY：小健健

# 每天都是星期貓

## 朋友，你喜歡貓嗎？



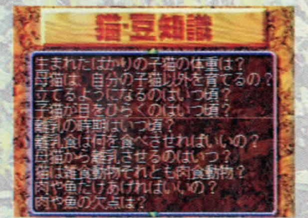

某天，小明跟媽媽行街街，見到一個生果箱中有一竇小貓，便嚷著道：「媽媽！我要養小貓！養小貓啊。」但媽媽只是眉頭一緊的道：「養你個頭！！我們那裡是不准養貓的！而且那些屎屎尿尿，到頭來又不是要我理？不養！」WELL，口雖然是這樣說，但心裡還是想逗逗孩子開心，之後便道：「唉，好啦，見你整個暑假都有溫習，不如就買那隻養貓GAME《每天都是星期貓》給你啦。不過，要做妥功課才准玩！！」「啊~~知道。」小明道。WELL，這小子真易哄。



過了數天，鄰家的珠女來到小明家玩。原來珠女也是很喜歡小貓的，見到這隻遊戲封面是隻可愛小貓，便問：

## 「這遊戲是玩甚麼的呢？」

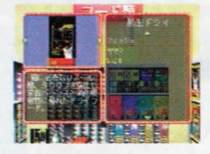
小明道：「其實這是一隻模擬養貓遊戲來，然而入面的小貓的動作也十分真實可愛。在遊戲內，我們就好像養真貓一樣，要買東西給牠吃、要跟牠一起玩。有時又要哄哄牠，但不聽過時，可要責罵啊。若果見牠有甚麼不妥，更要帶牠是見醫生。而且，我們更可帶牠去相親及參加貓展啊。若果你的朋友有這GAME的SAVE的話，更可把兩隻貓拉在一起玩耍。而這遊戲除了可以玩的外，更有一些關於養貓的基本知識及貓圖鑑，十分豐富的啊。」




## 「你可以教我玩嗎？」




被珠女這樣一問，小明便充當專家的道：「首先我們就可在寵物店或在街頭處取到小貓。不過要注意的是，寵物店帶回來的小貓一般較馴，而且會自己上廁所。街頭處帶回來的嘛，一般是會比較難教的，故此可要給點耐性。」





「之後在每一天開始，我們就可以去便利店及寵物店買日用品給牠。每次最多可買8件。之後回到家中，就可按△鍵，列出ICON，那麼你就可以叫牠、餵牠、帶牠出別的地方、替牠清潔、跟牠玩、看貓圖鑑、LOAD及SAVE DATA。還可要按R2的替牠 照相，更可把照片儲入SAVE CARD中。」

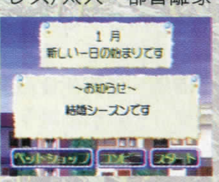


「若你的貓兒滿一歲，就可帶牠往獸醫處相親(見合い)，若果牠們能結成夫婦的話，在三天之後更會有貓BB出世的啊。另外，我們也可以從每天一開始那個畫面得知那天有沒有貓展(キャットショー)，有的話，就不妨拿牠去參展啦。」

## 「有甚麼要注意的呢？」

原來珠女只是喜歡貓，還未曾養過的。如是者，我們的養貓專家便說：「唔，若果小貓不大習慣那居住環境(馴れ)，又或者壓力(ストレス)太大，都會離家出走，若果牠出走三次，那就會永不回來，那麼就會GAME OVER了。我們也要注意每天一開始那個畫面，因為這裡會有點養貓貼士啊。」






「還有一點很重要的，就是若果牠做對了事(好像懂自己上廁所)，就要立刻讚牠。若果牠做錯了事，罵了之後，要立即哄回牠，不然又會增加壓力的了。另外，相親了過後，也許那隻新來的貓兒會不習慣新環境，所以作主人的也要多加注意。還有啊，貓BB的體質較弱，可要買特定的食物給牠吃啊。」



聽罷，珠女便道：「小明哥，多謝你教了我這麼多東西啊。」「哈哈，算甚麼意思，你時常過來一起玩貓貓便是。」小明一邊說，一邊傻笑。



發行商：SYSCOM ENTERTAINMENT　　發售日：8月27日
價格：6800日圓
PS／ACT

# GTA GRAND THEFT AUTO

TEXT：古拉拉_B

## 做大賊，要從跑腿做起

### 美國改編遊戲

《GTA》本來是一個電腦的動作遊戲，因為大受歡迎，現在就移植到PS上去了。雖然說是PS版，但是充滿暴力的內容和畫面都沒有太大變動，尤其是那些音樂和電台廣播，都完全移植到PS之上。

### 遊戲目的

玩者在遊戲之中扮演一個在大城市中活躍的黑幫的一名新丁，因為成為更高級的幹部，於是便開始接受首領發出的任務，當然那些不是簡單的任務吧！偷車、打劫、殺人放火也要做，「如果要成功，就埋沒良心吧！」

另外，玩者在遊戲中是不受到任何交通規制、法律等限制的，不過只有四個機會，如果不幸死了，便會減去一個機會了。如果被警察發現的話，就要逃避他們的追逮捕了（雖然被捕是不會減去機會的）。

當達到完成一定數目的任務之後，玩者便可以到達下一個城市繼續「工作」了。



■選擇喜歡的新丁吧！

### 接受任務

接受任務的方法就是到達黃色箭咀所示的電話亭處接聽電話，之後便會告訴玩者任務的內容，如果忘記了，大可以按一次SELECT來再看的。每個任務也會在不同的地方進行，而且難度會不斷增加，很多時會要求玩者由城的一邊走到令外一邊。當然大家是不需用自己的雙腳去走的（下面就會介紹方法），但是某些任務會有時間限制，過了時間便當作任務失敗，更可能會英年早逝



■有四個，接那一個好呢？

### 小心警察

如果你是一個平凡的市民，遇上警當然是沒問題啦！但是在遊戲中你是一名未來悍匪，行動時自然要小心一些。如果被警察追捕時，畫面便會出現一些警察的樣子，四個的樣子就代表你正在被四個警察追捕。

**遇上警察時要做的事**

1）不要超速
2）注意駕駛方向，不要和其他車迎頭相撞
3）不要撞倒平民或路邊的垃圾
4）不要隨便開槍
5）走

第四點是要特別留意的，因為你的槍聲在城中是十分觸目的，即使在老遠的警察都可以聽到，而且會即使追捕你！警察們是絕對無敵的，絕對不能以赤手空拳、鎗甚至以車去撞來傷害他們，唯有就是「逃」～

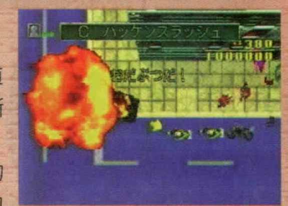
如果你被警察堵截了，便要快速地離開自己的車輛，因為當他們走近你的車時，一下子便可以將你抽出車外；如果你不在車中，他們就會不分黑白的向你射擊，除非你拿了道具之一的避彈衣，否則必死無疑。但是警察們離開了警車也有一個好處，就是讓你可以拿到他們的車了！警車在遊戲中速度是最高的，而且防禦力也很高，適合留作愛車之用。



■圖中那個幾乎看不到的藍色小點，就是傳說中的無敵警察了……

### 車的選擇

「車」在遊戲中是不可缺少的一樣道具，除了經常要有一架在手之外，亦要不斷更換，因為碰撞過的車子防禦力便會減低，當遇上警察或其他匪幫開火時，便有很大的機會「車毀人亡」……如果你覺得現在所用的車子很有用，但是又找不到替換時，可以駛到車房去修理，不過是要收費的，修理太多到達成目標會有影響啊！



■爆炸啊！那是自己坐着的車啊！

每一架車都有不同的速度、防禦力和外型。三者對任務的進行都有影響的，速度的影響固然是最大，但外型也會有影響的，因為選一些較細的車便可以在巷子裏往來、抄抄捷徑，省點時間。

### 車類　例子　特點

| 車類 | 例子 | 特點 |
|---|---|---|
| 小型車 | 電單車 | 速度高，但是防禦力超低，如撞着其他車時，便會即時人仰「鐵馬翻」……  |
| 中型車 | 的士 | 截的士不是招手，而是站在它前面按△，搶它過來的。放心的士和其他車都不會將你撞倒的。 |
| 大型車 | 垃圾車 | 可以說是移動中的堡壘，但是操作靈活性欠佳，最好是用來撞倒阻路的市民，因為它的面積夠大。 |

還有一點就是車子各有不同背景音樂和依照現實中的車款而設定的特別效果（按R2）了，不過別因為這一點來決定用那一款車啊！

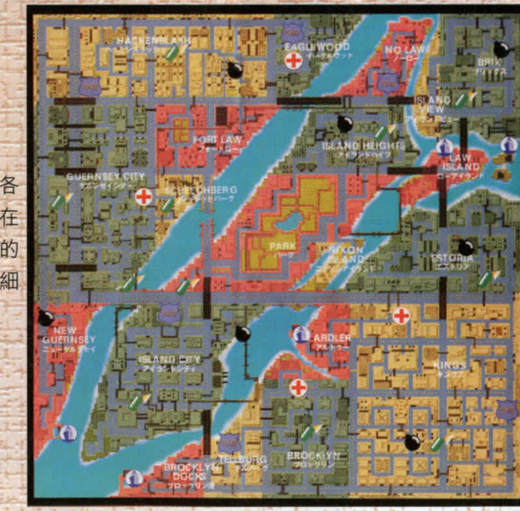
### 道具

遊戲中設有一些道具來幫助玩者完成任務的。

| 名稱 | 效果 | 名稱 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 手鎗 | 武器之一，最多可以有99發子彈 |  加速 | 步行速度提升 |
|  機關鎗 | 武器之一，最多可以有99發子彈 | 免捕令 | 被警察逮捕時可以保留原有物品 |
| 火箭炮 | 武器之一，最多可以有99發子彈 | 防彈衣 | 可以防止子彈的傷害，只限三次 |

### 地圖

為了方便各位「辦工」，現在就送上第一關的地圖（雖然是細了一點）



製造商：BANDAI　發售日：10月1日　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG 2P／對應DUAL SHOCK（ANALOG CONTROLLER非對應／MEM

TEXT：南 光太郎

# 仮面ライダー 幪面超人



在二十七年的歲月裏，《幪面超人》不但表現了特攝作品世界中「勸善懲惡」的形象，更將改造人所背負的孤獨和苦惱毫無保留地一一演繹，對於日後的特撮作品帶來深遠的影響。雖然，今年幪面超人之父石之森章太郎先生不幸因病逝，可是人們卻並未有因此而忘記這個不朽傳說的變身英雄《幪面超人》，反之留於眾人的心中未有褪色。



然而，無獨有偶，今年BANDAI亦為《幪面超人》製作新遊戲，以3D POLYGON的表現、對戰格鬥的形式於次世代的PlayStation上再次登場，令眾人心目中的正義英雄再一次活現於遊戲之上。

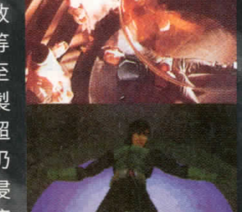
## 忠於原著



由於遊戲是主要表現改造人與改造人之間的戰鬥，所以遊戲會與一般格鬥遊戲有所不同，取而代之是樸實無華的真實動作，其中MOTION CAPTURE一項，更會將特撮角色獨有的特質完全重現，令玩者的投入度大增。系統方面，操作是由防禦、拳和蹴三個掣所組成，而必殺技和空中COMBO等元素也全部落齊，對於遍重格鬥成份的玩者而言亦絕對不會失望！

另一方面，遊戲為重現當年原作的神髓，在人聲配音方面會起用回演繹幪面超人一號本鄉猛的藤岡弘先生，而各名怪人的音效和片集中的旁白中江真司先生當然亦不會例外。還有，原著中令人難以忘懷，由藤浩一（子門正人）所主唱的經典主題曲「LET'S GO！！RIDER KICK」，也會重新製作為CG OPENING，配合遊戲再次重現！

## 惡之秘密結社．撒旦幫



惡之秘密結社「撒旦幫」，支部遍佈全球，其中具有將動物和植物的特徵能力移植至改造人身上成為怪人，從而作為暗殺政府要員及城市破壞等恐怖活動的組織。至於撒旦幫的起源、製作改造人有關等高超科學技術，到至今仍是一個謎，是外星侵略者的先遣部隊？這點不明，但是有一點可以知道，為着人類幸福，撒旦幫與人類決是不能共存。

## 遊戲模式

遊戲中共分為四種模式，其中包括供一人、二人及隊伍對戰的「對戰MODE」，向技術和難度挑戰的「SURVIVAL MODE」，以及自由練習和接受立花藤兵衛技威力鍛鍊的「特訓MODE」。此外，以原作劇情為藍本的「STORY MODE」也備受注目，玩者要扮演未變身前的幪面超人一號本鄉猛，與撒旦幫的戰鬥員戰鬥，當消滅一定的戰鬥員後，怪人便會從中突入，與幪面超人惡戰連場，同樣，玩者可以在任何情況下變身，令體作完全回復，成為幪面超人反客為主。



## 幪面超人 DIGITAL CARD

或許大家會否記得，以前「卡×B」的幪面超人SNACK中，隨小食附送的幪面超人CARD呢？其中除收錄了幪面超人與怪人的雄姿和劇照之外，亦詳載了故事解說和各項製作秘話。然而，在《幪面超人》此遊戲中，DIGITAL CARD亦會再次登場，只要完成STORY MODE當中的版面，在戰鬥中取得勝利，便可以得到一張幪面超人DIGITAL CARD，如此類推，所以各位喜愛DIGITAL CARD的玩者就要為取得全部而繼續戰鬥！



## DOUBLE RIDER 誕生的秘密



讀者們可能有所不知，何解《幪面超人》中會出現DOUBLE RIDER呢？其實飾演本鄉猛一角的演員藤岡弘，在遇然拍攝片集的途中發生事故受傷，因此臨危找來佐佐木剛飾演的一文字隼人來代替幪面超人一號，及後二人並肩作戰，因而成為日後家傳戶曉的DOUBLE RIDER。

# 正義英雄

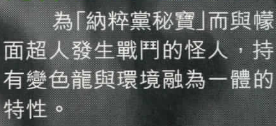
## 幪面超人一號．本鄉 猛

被惡之秘密結社撒旦幫所改造，幸宜在腦改造手術前逃脱成功，因而肩負起殲滅撒旦幫的責任，為人類的和平而戰鬥，其中必殺技「RIDER KICK」就是「技之一號」最得意的技倆。

## 幪面超人二號．一文字 隼人



同樣被撒旦幫擄走進行改造，可是在進行腦改造手術前，卻為幪面超人一號所救出。及後，為代替遠赴歐洲調查撒旦幫計劃的本鄉猛，因而肩負起保衛日本一職。「力之二號」除了力量各方面大為提昇之外，投技和回轉RIDER KICK也是他的強項。



# 怪人一覽

## 死神 CHAMELEON



為「納粹黨秘寶」而與幪面超人發生戰鬥的怪人，持有變色龍與環境融為一體的特性。

## SAPOTEN



破壞墨西哥水壩的撒旦幫幹部，武器有仙人掌型的棍棒和仙人掌花爆彈，也持有潛入地下的能力。

## 蜂女



能夠使用催眠超音波控制敵人，是為行為卑劣的怪人，擅於使用劍技，是幪面超人的大敵之一。

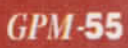
## PIRAZAURUSU

悲劇之怪人，擅於使用摔角技中的拳蹴攻擊，持有棲息於南美猛毒魚的能力。

## 蜘蛛男



撒旦幫改造的第一號怪人，以口部吐出的蜘蛛絲和毒針作為投技或突進技攻擊，是一個具有蜘蛛各樣技能的怪人。



製造商：COCONUTS　售價：5800日圓
發售日：發售中(8月27日)　記憶：1 BLOCK
SPT/MPLY/MEM

By: Agent X · Glen

# KING OF BOWLING 2




## 實力之對決！！


■Motion Capture。

由於得到日本專業保齡球協會的推薦，所以遊戲中出場的人物均是日本著名的保齡球好手。此外，遊戲亦利用了Motion Capture技術，令球手的動作得以真實地重現出來。因此，是一隻非常注重玩者技術的實力派保齡球遊戲。

## 模式介紹

### COCONUT杯PRO TOURNAMENT

一人用的模式，玩者首先選擇一位保齡球好手，然後參與「COCONUT杯」。不過，由於決賽只讓四位球手參與，所以玩者必須參與一個以單循環計分制的入圍賽。因此，要從七位對手中脫穎而出，就有待玩者技術的發揮了。



### PARTY GAME

此模式最多可以提供八名玩者參與，而且設有三處不同場地選擇，包括：Standard Lane(スタンダードレーン)、Galaxy Lane(ギャラクシーレーン)及Special Lane(スペシャルレーン)。當中除了Special Lane是需要玩者在COCONUT杯中成為優勝者後才能選擇之外，其餘二處均可隨意選擇。至於比賽形式方面，則提供了三種形式予玩者，現在便為大家一一介紹吧！



### 1.SINGLES(シングルス)

最多可容納四名玩者參與的模式，而且比賽形式和一般保齡球賽事沒有分別。

### 2.DOUBLES(ダブルス)

此模式最多可以容納八名玩者參與，而比賽形式方面，主要是以二人為一組，然後在十個回合中輪流進行比賽。

### 3.SQUASH DOUBLES (スカッチダブルス)

此模式同樣最多可讓八名玩者參與，而比賽的形式則如壁球一樣，以二人為一組，然後輪流投球來完成每一個回合。

### 等級評定SPLIT GAME

為了測試各位玩者的保齡球技術而設的特別模式，當中設有十個難題予玩者去解決。只要玩者完成所有的問題，遊戲便會根據各問題的難度而給予分數，然後便會為玩者評定等級。



■等級評定。

### PRO BOWLER名鑑

雖然大家可能會未必認識遊戲中出現的八位球手，但是他們在日本卻是有名的人物啊！因此，如果大家想深入認識他們的話，不妨進入這個「PRO BOWLER名鑑」。當中除了有球手的個人資料外，還提供一些球手片段予玩者欣賞。


■重有球手片段欣賞～！

### 投球操作法

| | |
|---|---|
| 方向鍵 | 改變擊球位置(上/下)及投球後的弧度(左/右) |
| □鍵 | 積分顯示 |
| △鍵 | 觀察保齡球樽的位置 |
| ○鍵 | 決定投球時間及力度 |
| ×鍵 | 取消 |

L1/R1鍵調教投球角度

## 投球計一覽

弧度設定

POWER
(左側代表力量越大)

投球點(黃色地區表示球會向左或右邊偏移)

## 地板油漬量

在投球的時候，玩者除了注意投球的力度及角度外，更需要留意球場的油漬量。因為油漬的多少是會影響球的速度及弧度，所以玩者必須留意當時球場的油漬量以重新調教投球的角度及弧度等。

### 油漬量解說：




**濃厚**－表示投球後，球的速度會很高。(弧度會變小)



**通常**－最適合的場地環境。




**稀疏**－表示投球後，球的速度會很慢。(弧度會增大)

製造商：I' MAX 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶容量：1個BLOCK
TAB/MEM

TEXT BY：小健健

# 花與龍


© 1998 I' MAX

## 桌上遊戲三合一！！



起初在《FAMILY通》的新GAME時間表中看到這隻遊戲，不尤得抓了兩下頭，自言自語的問道：「唔？究竟這是一隻怎麼樣的遊戲？又花又龍的，為何那個遊戲名會這麼怪？」不過，當我上次行過見J.J.君玩了一陣子，才知道這是甚麼葫蘆賣甚麼藥。

在在PlayStation上，甚麼麻將遊戲花札牌遊戲也出過不少。不過，一隻遊戲中不是只有麻將就是只有花札牌，若果是兩者皆好的玩者，可不是味兒啊。(不過在香港懂玩花札牌的人好像比較少)不過大家可以放心啦，因為原來在這隻《花與龍》中，就已包含了麻將及花札牌這兩種桌上遊戲！！而花札牌更分為「こいこい」(兩個人玩)及「花合わせ」(三個人玩)兩種啊。唔，這麼一來，這隻《花與龍》可不是「一次過可滿足你三個願望」？(WELL，出奇蛋嗎？)



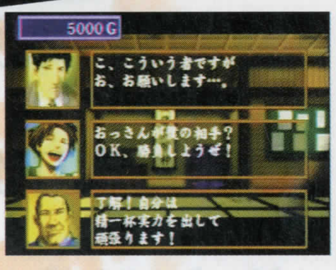
## 縱橫花龍街！！ 成為麻將及花札牌的霸者！！

唔，這遊戲的遊戲模式共有兩個，現在不如先介紹它的STORY MODE吧。

在這個模式內，玩者會搖身一變，變成青木優介，在遊戲中一條叫花龍街的地方中打滾。在這條花龍街內，公然的開置了大大小小的賭檔。而變成青木優介的你，就要利用遊戲開始時那5000G，跑進各大賭檔內向各賭徒挑戰，用以贏取更多金錢。




在這條花龍街中，玩者可跑進去的賭檔共有五間，分別是「ワイワイ亭」、「茶房アガリ」、「大三元」、「エルフィン」及「導キの光の館」。然而，它們每間計算的方法也有所差異，所以在跑進去之前可要看清楚，不然給人斬到一頸血就真是哭也無謂。另外，不是與一間賭檔也會有齊麻將、こいこい及花合わせ的，所以這方面在跑進去之前也是要問清楚的啊。




## 跟高手們自由戰鬥的究極遊戲模式！！

唔，除了STORY MODE外，這遊戲也有另一種遊戲模式的，這就是現在要介紹的「自由對戰模式」。在這模式內，玩者可玩盡麻將、こいこい及花合わせ這三個遊戲，而且還可以自己選擇比賽的對手。(不過玩者只可跟電腦的角色對戰，因為這遊戲是不能雙打的)所以，玩者大可在這個模式中跟各高手練習練習，到學有所成後再跑去花龍街中打滾也不是太遲啊。




## 遊戲特點！！

### 高手眾多的遊戲！！

剛才不是說過在自由對模式中可讓玩者自行選擇對手的嗎？而且，給玩者的選擇也不少，總共有84個角色任君選擇！！而且其中更有一頭是狗來，牠叫LACKY。WELL，一頭懂搓麻將的狗，你見過沒有？哈哈，就算你是麻將及花札的高手，又有沒有信心把這83個人及一頭狗打敗？




### 可讓玩者自行設定規則！！

在這遊戲內，不論是麻將、こいこい還是花合わせ，玩者都可以改變內裡的規例，好像一開始每位參賽者所持的點數、有沒有中途流局等等。那麼，玩者就可於一個適合自己的規則下作賽了。



# 道歉啟事

對於日前本公司在未得SNK ASIA LIMITED 正式同意之前，擅自刊出隨本公司出版之《拳皇'98鬥技鑽研》攻略本附送本刊聘請畫師所繪畫之海報的廣告一事，為SNK ASIA LIMITED、精密(控股)有限公司及其他有關公司帶來不必要麻煩及誤會，本公司對此深表歉意。特此聲明。

CINEASTE INTERNATIONAL LTD.


BLACK / MATRIX P.66
METAL GEAR SOLID P.60
SLAYERS ROYAL 2 P.74
LUNAR 2 P.76
拳皇京 P.82
拳皇98 P.90
OVER BLOOD 2 P.104
WACHENRODER P.108
遊戲研究坊:DRAGON SEED P.113
遊戲研究坊 STAR OCEAN P.117
遊戲研究坊:凝望騎士 P.126
攻略一族
攻略一族

製造商：KONAMI 售價：特別版555港元/ 普通版328港元
記憶：1 Block 發售日：發售中 容量：CD-ROM×2
AVG/ MEM/ DUAL SHOCK(振動及ANALOG)對應



By：迷途間諜小寶寶

# TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

## 完美潛入計劃 第一回



**前言：**

經過多期的介紹，此遊戲終於在9月3日推出市面。由於一般的技巧及遊戲系統已在前幾期介紹過，故不會再在此贅述，而若有未提及或需用到某些重點技巧的話，將會於攻略文內提及。而一點需要提示大家的，就是有些物品的安放地方或得到地點是和體驗版是不同的。

### 地圖 Legend：可得道具（以星號表示）

1.) Ration
2.) Chaff Grenade
3.) Stun Grenade
4.) Socom Gun / Bullet
5.) Thermal Goggle
6.) C4 Bomb
7.) Grenade
8.) FA-MAS Gun / Bullet
9.) Card Box. A
10.) Mine Detector
11.) Socom Suppresser
12.) NIKITA Missile / Launcher
13.) Claymore Bomb

lv.? ：需要一定等級通行證才能開啟的門

紅色爆花：可炸開的牆

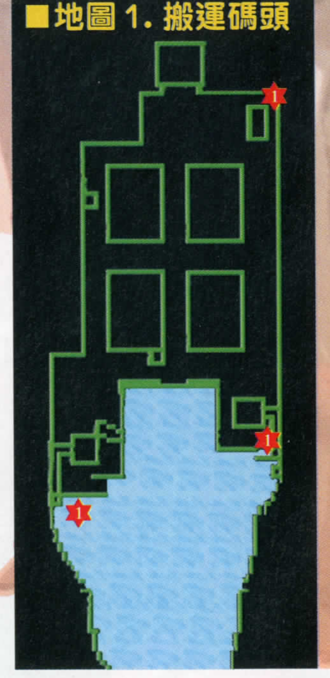
## 第一章 潛入搬運碼頭



Solid Snake從水路潛入到敵軍的搬運碼頭。一上岸他便收到指揮官Roy Campbell的訊息，他告訴Snake可以利用碼頭內的升降機進入直升機場，另外他還告訴Snake可以利用Select鍵開動無線電發訊機來保持聯絡，Roy Campbell的接收頻率是140.85。而每當畫面顯示CALL(同時也會有音效)時，即是表示有訊息給Snake，這時同樣只要按Select鍵便可以接收。

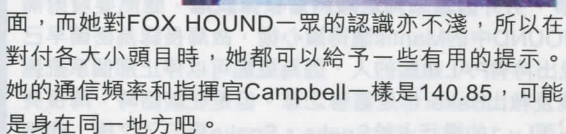
由於這裏的敵人並不多(開始只有兩個，當升降機降下後另一個便會出現)，故要避開他們的耳目並不困難。要注意不要踏到水灘上，否則會引到敵人的注意。在這版圖上有三箱乾糧(Ration)，但由於只能攜帶兩箱，所以若有需要的話便先行使用其中一箱吧。當Snake在這兒走了一會後，第三名敵人便會乘升降機下來，避過他(或幹掉他)後便可利用該升降機走直下一關卡。

另外，若被敵人發現的話，逃到水中是一個十分不錯的方法，在水中的操作方法和平時的並無不同，但需留意這時是有一個氧氣計，若氧氣量跌至零時便會開始扣去體力，所以不要逗留在水中太久哦！



# 第二章 直升機場

乘着升降機，Snake便到達了直升機場。一到步時又接到指揮官的訊息，這次Campbell給Snake介紹了Mei Ling及Naomi，Mei Ling的專長是處理通信及影像處理，故Snake可以和她通話，藉以記下當時的情景(也即是儲存進度)，而她的通信頻率是140.96。



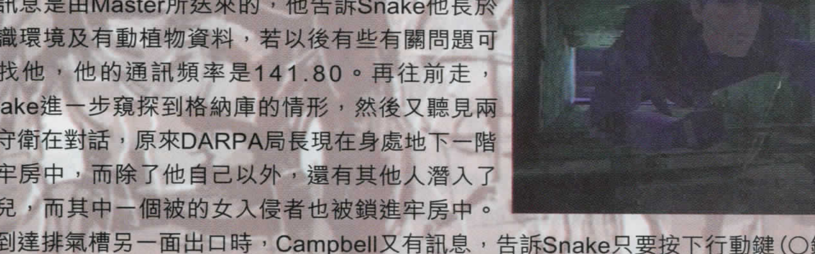


Naomi就長於遺傳學工程方面，而她對FOX HOUND一眾的認識亦不淺，所以在對付各大小頭目時，她都可以給予一些有用的提示。她的通信頻率和指揮官Campbell一樣是140.85，可能是身在同一地方吧。

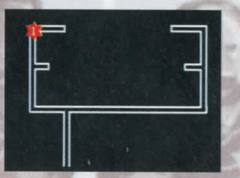
然後美鈴會給Snake講解，介紹一下在畫面右上角的雷達地圖，但我相信不用小的贅述，大家已經很清楚其中的用法了。



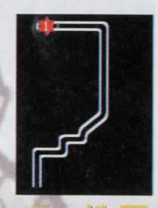

Snake先從地圖的下方出發，經過直升機的升降地方，逃避過探射燈而取得CHAFF.G，中取SOCOM手槍。逃過守衛及閉路電視的視線，閃到右上的階梯，然後走至走廊中央，這時又收到Campbell的訊息，原來這處是可以利用地下的排氣槽潛入戰車格納庫的。



進入了這排氣槽，Snake又收到一個訊息，這個訊息是由Master所送來的，他告訴Snake他長於認識環境及有動植物資料，若以後有些有關問題可以找他，他的通訊頻率是141.80。再往前走，Snake進一步窺探到格納庫的情形，然後又聽見兩名守衛在對話，原來DARPA局長現在身處地下一階的牢房中，而除了他自己以外，還有其他人潛入了這兒，而其中一個被的女入侵者也被鎖進牢房中。當到達排氣槽另一面出口時，Campbell又有訊息，告訴Snake只要按下行動鍵(○鍵)便可以離開那兒。



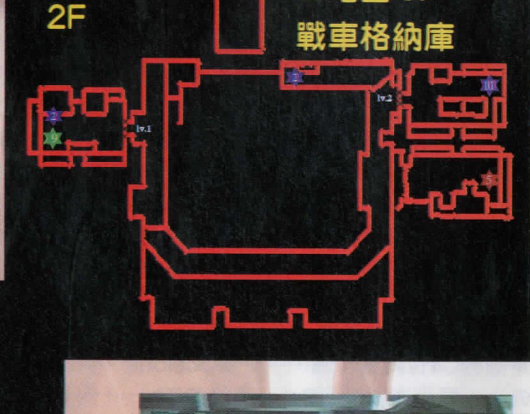
■ 地圖2a. 1F 通風槽

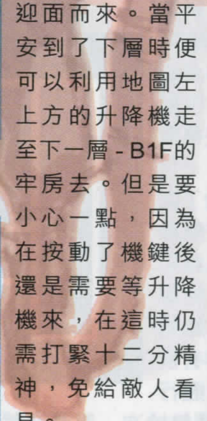


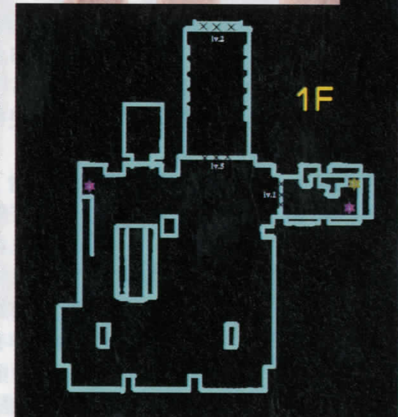
■ 地圖 2b. 2F 通風槽

# 第三章 戰車格納庫

經過長長的排氣槽，Snake終於到達了戰車格納庫。但由於Snake現時身上並沒有任何通行證件，所以大部份的門都不能打開。而在地圖右方的房間，在那裏可以找到Thermal Goggle，這東東日後可以用來探測熱能，以避過紅外線探測器的偵測。繞過上面的長廊，沿着左方的階梯走下去便可以到下層去，但要小心階梯前的監視錄影機，另外還要看清楚階梯之下有無守衛正在迎面而來。當平安到了下層時便可以利用地圖左上方的升降機走至下一層 - B1F的牢房去。但是要小心一點，因為在按動了機鍵後還是需要等升降機來，在這時仍需打緊十二分精神，免給敵人看見。






## 第四章 牢房

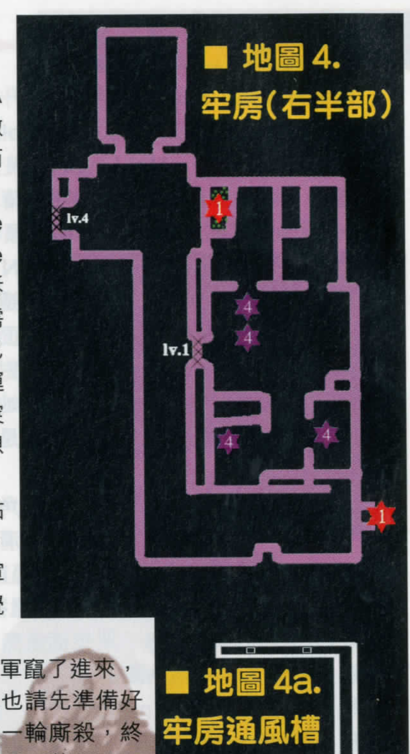


當到達B1F，Snake又收到Mei Ling的提示，原來DARPA局長就是在雷達綠色點點的房間中。因為這時這裏並沒有敵人，所以可以大膽的到處視察環境，但是門都是上鎖了的，而唯一的可行通道則是利用地圖右下方的階梯(按下○鍵便可)，爬上這裏的通風槽，走到槽內左上方的窗口調查一下，Snake便會由通風槽跳下至局長的房間。DARPA局起初還以為Snake是敵人，當明白Snake的來意後之後他才安心下來。他告訴Snake核搭載步行戰車 - Metal Gear的事。另外因為恐怖組織將會核彈試爆，雖然要發射需要局長和Baker的密碼才可，但是FOX HOUND中的Mantis懂得讀心術，故局長認為密碼早已給他們知道。唯今可以阻止的辦法便是找出持有PAL鎖匙的人，因為這匙可以停止那個系統運作，從而直接停止核彈發射。當然，尋找及救出Baker也是當務之急。但是在談話時，局長突然病發身亡，而在他身故之前，他送了一張Lv.1的通行卡給Snake。Snake接下了之後，便想找辦法逃出牢房。





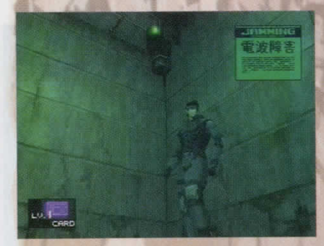

突然間Snake聽見門外有點怪聲響，然後門更自動打開了。一出門口，Snake便被一個敵軍用指着頭，但在言談間Snake覺得他是新手兼認錯他是Liquid，經一番互相「指嚇」之際，大批敵軍竄了進來，當然，他們便立即將他們消滅，但小心一點因為彈數可能不太足夠，而敵人數目不少，所以也請先準備好乾糧補充體力。在戰鬥途中敵人會扔出手榴彈，這時只需走到升降機內便可輕易避過。經過一輪廝殺，終於把敵人除掉，而那奇怪的「新丁」也離開了這兒，但奇怪地FOX HOUND的Mantis卻突然出現，使Snake的一部分記憶突然倒流。然後Snake再搜索一下現場，補充一下道具後才到升降機，下一層 - B2F去。



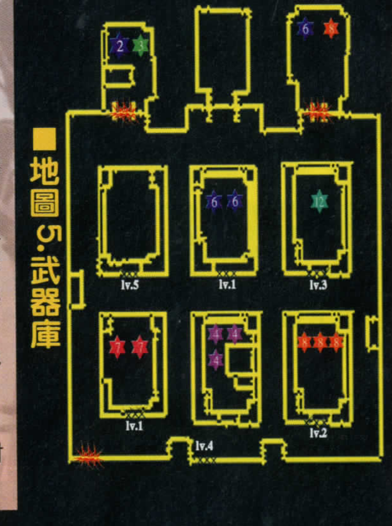

■ 地圖 4a. 牢房通風槽

## 第五章 武器庫

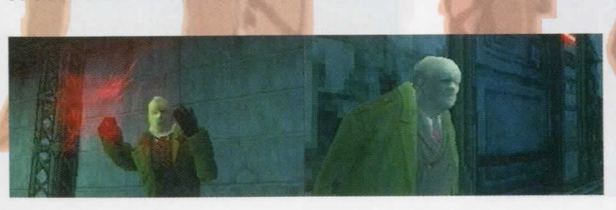
Snake終於進入了武器庫，顧名思義，這裏當然是放置武器的地方。雖然這時還沒有敵人守崗，但是這裏的地上卻佈了陷阱，所以要小心不要站在陷阱上哦。Sanke利用那Lv.1的通行卡打開了其中一些門，在那兒找到一些C4爆彈。大家可留意到某些牆的顏色有點與別不同嘛？(地圖上以紅色爆花表示)只要在那兒裝上C4爆彈，離開「有效範圍」後按行動鍵(○鍵)便可以將其引爆便可。補充足夠物資後，將左下方炸開後便可以到隱藏的武器庫南方去。

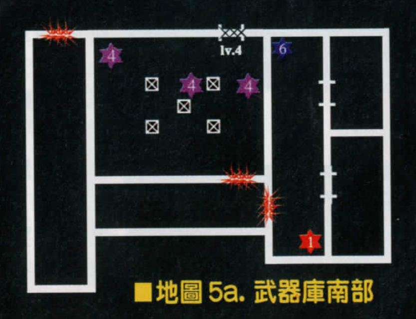



由於這裏有電波干擾，所以雷達失靈，幸好地方也不是很大，只要用心一點便不會迷路。Snake將一些牆炸掉及搜刮完畢之後，便走到地圖正中上方去。原來Baker正在那兒，但他被FOX HOUND的Ocelot所挾持着，還被C4爆彈及線綁着。跟着Ocelot便開始拿起他的槍，和Snake開始戰鬥。要小心他的子彈是會碰到牆壁後反彈而擊中Snake的，要提防這一點。擊倒他的方法有兩個：第一種方法是遊擊戰，一邊追着他走，當他射出一定彈數而要上彈時便是最好的反擊時機，但要注意不要意圖或企圖在對角位射Ocelot因為這樣只會射中Baker，而如果Baker死去的話，遊戲也會Game Over的。第二個方法就是利用C4爆彈，當他走至一定地方時(他多數會在Snake的對角位置)便將那C4引爆，但是要注意的，就是如果將C4安放得和中間位置太近的話，很可能會令至Baker身邊的C4也同樣引爆……打倒Ocelot後，突然間，有個影子走出來並將Ocelot的右手削去！！同時亦引爆了Baker身後的C4…… 他原來是穿了光學迷彩衣，經科學方法使得有強化骨骼，沒有名字的Ninja，他在那兒怒吼完後便匆匆離開。



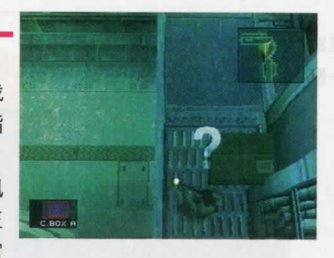

Baker告訴Snake，他經過嚴刑拷問還沒將密碼吐出，而PAL鎖匙原來已經交給了指揮官的姪女 - 原來就是當時在牢房的女子，亦即是那「新丁」，而原來那女的亦帶有無線電發訊機，可惜Baker已經忘掉了她的通信頻率，但他説在「包裝」上是可以找到她的頻率的。Baker然後將存有核子資料的光碟和Lv.2的通行卡交給Snake後便突然語無論次，跟着突然死亡了。






■地圖 5a. 武器庫南部

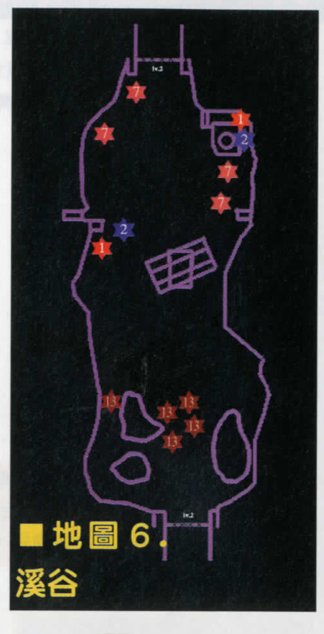
## 第六章 溪谷







為了找出揮官的姪女Meryl，便去找「包裝」來找出她的通信頻率。原來他所指的「包裝」就是我們大家手持的遊戲包裝。大家可以看一下遊戲盒底，原來她的通訊頻率就在那兒(順手一提：請支持原裝正版！)，如果找不着的話，只要找指揮官談話多次，發訊器便會自動出現她的頻率(140.15)。跟她談過一論閒話之後，Snake便會問她找辦法進入核廢料庫，因為她持有Lv.5的通行卡，所以可以替Snake打開戰車格納庫1F在升降機旁的出口。由於其中需要一點時間，所以Snake可以趁這時去打開之前不能打開的房間(詳見之前的地圖)，找一些道具回來(其中包括Card Box. A、Socom Suppresser及Mine Detector)。再等一會便收到Meryl的訊息，告訴Snake門已經打開了，但是要非常小心因為那通路是充滿紅外線偵測器的，所以一定要先戴上Thermal Goggle(若之前沒有拿取的話，現在就沒有辦法拿，因為門已經關上了…… 取而代之，用香煙也可以看到那些紅外線，唯有屈就一下吧！)，避過那堆紅外線，然後便可以用Lv.2通行卡打開大閘。



■地圖6. 溪谷

出到溪谷，只見白雪茫茫，突然間Snake收到一個不知名的訊息，告訴Snake這裏埋有不少地雷。只要利用Mine Detector便可以見到它們，而如果趴着走的話，更可以將它們收集。再向前多走兩步，前面突然駛出一輛坦克車來，原來是由FOX HOUND的Vulcan Raven所駛來的。Snake敏捷地避過第一砲之後，戰鬥便立即開始。一開始時緊記不要向前走，因為是會大砲等着Snake而來，故應先躲在大石之後，等戰車來到(看着雷達吧！)再行動。圖上都放着不少手榴彈(Grenade)，只要用它擲向戰車上那人便可，而要小心的就是除了要避過機槍的掃擊外，在走近坦克車時是可能被坦克輾過而扣被去體力的。打倒它之後，Snake從那Gunner身上找到了Lv.3的通行卡，但Vulcan Raven仍然在坦克中，沒有受傷……









## 遊戲可得道具表（由開始截至本攻略第六章）

| 物品英文簡稱 | 功用 | 最初得到地方 |
|---|---|---|
| SCOPE | 可兩倍變焦的望遠鏡 | 遊戲開始 |
| CIGARET | 香煙發出的煙霧可看見紅外線探測器的探測位置 | 遊戲開始 |
| RATION | 用以補充體力 | 搬運碼頭 |
| THERM.G. | 用以偵測紅外線探測器的探測位置 | 戰車格納庫 |
| CARD | 用以開啟特定的門，等級代表可以開啟門的級數 | 牢房 |
| C.BOX | 用以隱藏自己，但在某些地方會失敗 | 戰車格納庫上層房間（Lv2） |
| MINE.D | 可以利用它來偵測埋在地上之地雷 | 戰車格納庫上層房間（Lv2） |
| SUPPR | 使 SOCOM 槍的聲音消去 | 戰車格納庫上層房間（Lv1） |

## 遊戲可得武器表（由開始截至本攻略第六章）

| 物品英文簡稱 | 功用 | 最初得到地方 |
|---|---|---|
| CHAFF.G | 使電子機器暫時失靈（包括自己的雷達） | 直升機場 |
| STUN.G | 使敵人暫時失明 | 直升機場 |
| SOCOM | 手槍，只要三發便可幹掉一名普通守衛 | 直升機場貨車內/ 牢房 |
| C4 | 搖控炸彈，一般用以炸開牆壁 | 武器庫 |
| FA-MAS | 比 SOCOM 更強的自動步槍，有連發功能 | 武器庫 |
| GRENADE | 手榴彈，會於投出後 5 秒間爆炸 | 武器庫 |
| CLAYMORE | 地雷，若使用 MINE.D 的話則可蹲在地上收回 | 溪谷 |
| NIKITA | 遙控導彈，可控制其移動，碰到牆或人即爆 | 武器庫 |

# VR Training Mode 攻略

由於Training Mode太過簡單，為免侮辱各位之智慧，筆者在此只略列Time Attack及Gun Shooting模式出來，事實若知道要領的話真的一點也不難，而記錄方面嘛，如果有興趣知的話才來信問啦！

## Legend：

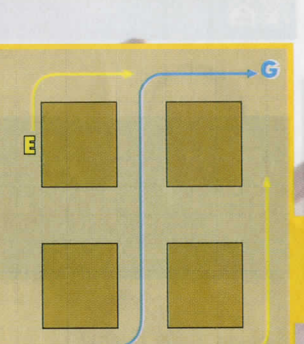
S：起點
E：敵人
C：監視攝影機
G：目的地

藍色箭咀：最快行走路線
黃色箭咀：敵人行走路線
虛線箭咀：建議射擊方向

## Time Attacking Mode

### 第一關：

在這裏可以學得怎樣「先發制人」及「邊走邊撻」。在遊戲一開始只需立即走到他後面，按下口鍵將其摔掉便可立即過關。



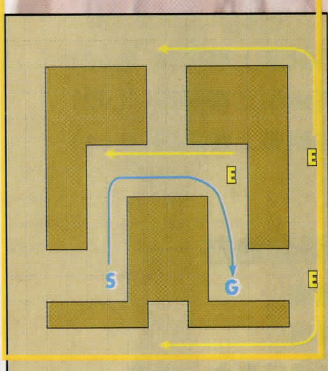

### 第二關：

在這一關中，右面的敵人大可不理，而左面的敵人則可以在Snake走到轉角位被摔掉的。



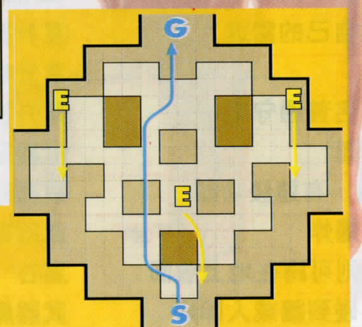
### 第三關：

首先先跑到第一個敵人身後摔，然後在牆邊等一會，等右邊那敵人面向右面時才走過去摔他。



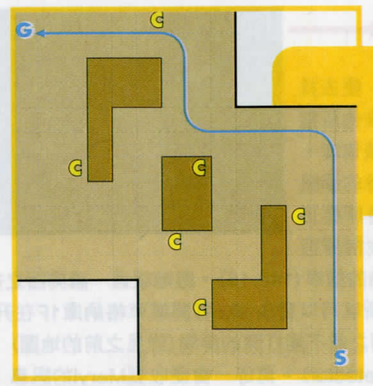

### 第四關：

不要被地圖迷倒，事實上只要等最左面那敵人走來持摔他便可輕易過關了。



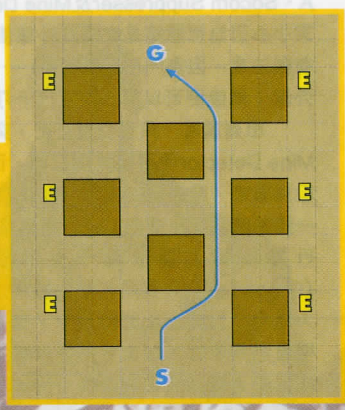

### 第五關：

記着，一定要踏上前面的第一版有色地版，否則敵人不會傻呼呼的跟着走過去另一邊，然後就可大踏步跑過去了。




### 第六關：

這一關的要訣是「拍着牆走」，只要沿着牆邊走，便不難避過所有監視攝影機的視點，但要小心有時會有兩部錄映機同時映着哦！

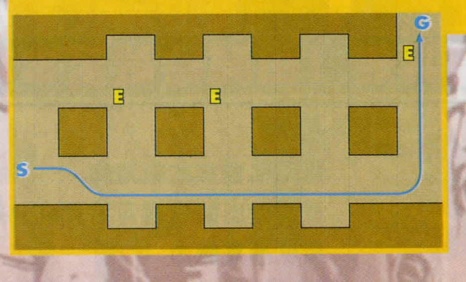



### 第七關：

第一，在一開始時要站在前方停下來，等人們都過另一方才跑，然後當到達右方第二個矮牆時立即趴下前進，他們望回頭，當他們又再望背面時便立即向前衝吧！

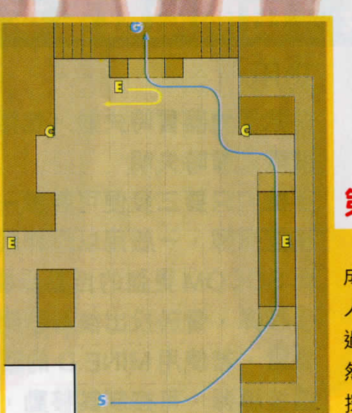
### 第八關：

原來第一步向下彎是可以避過第一個人的視點的，然後只要不顧一切，繞到最右方敵人的後面便可過關了！




### 第九關：

小的認為這是最難夾時間的一關。先要到第一個敵人前敲牆引他前來再摔他（或者繞過），然後在上面的兩個敵人，就可以等他們在兩個都面向右方時，從左上方繞到目的地。



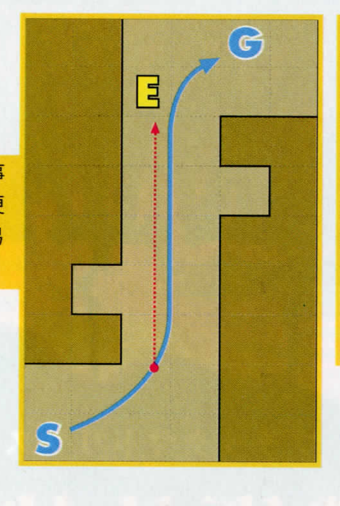

### 第十關：

這一關重點在於「一氣呵成」，第一，先避過右面第一個敵人的視線後摔他，然後沿着牆，避過監視攝影機及左面敵人的視線，然後立即跑到終點去，但仍要小心探射燈。

# Gun Shooting Mode

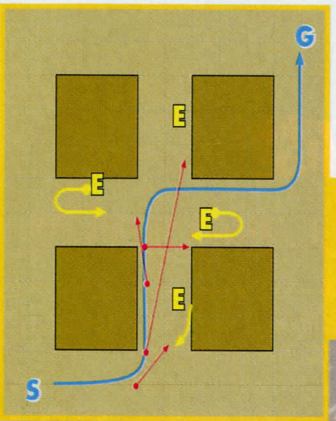
## 第一關：

在這一關可以學得怎樣瞄準，事實上只要按着□鍵不放，配合方向鍵便可自動瞄準。看準後射三槍便可以輕易過關了，但破記錄不是易事哦。




## 第六關：

因為有多部監視錄影機的關係，射殺敵人的位置不可站得太久，總之，避過監視影映機就是這一關的關鍵。

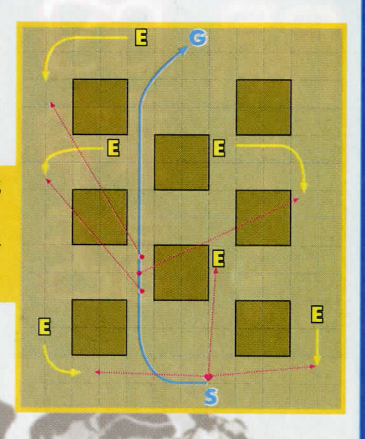



## 第二關：

在這一關可以學到另一個技巧：密襲連射。在一到近下面中央時要瞄得準且快，然後另一個敵人前來時便要立即再射，重覆這技巧便可過關。

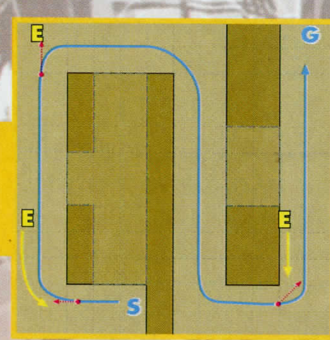
## 第七關：

一開始便要很努力地在同一地點射殺三人，而順序應為正面、右、左。其他的相信很容易對付吧！



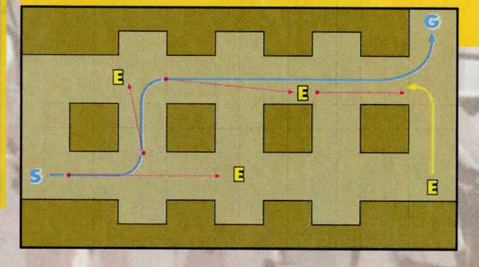

## 第三關：

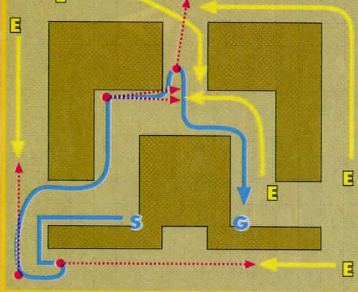
先等第一人前來，射殺，向前走，立即再射。然後繞過另一面之後敲牆引敵人過來便可以將其射殺。




## 第八關：

一開始時走着射殺右邊的第一個，然後立即轉身射上面的那一個，這一點如果做得到的話便已經和完成差不遠了。



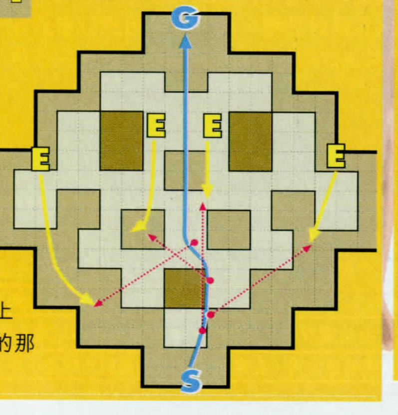




## 第四關：

在這關學得的技巧就是在同一地點射殺兩人，雖他們在視線範圍外，但是仍是可以射到的。

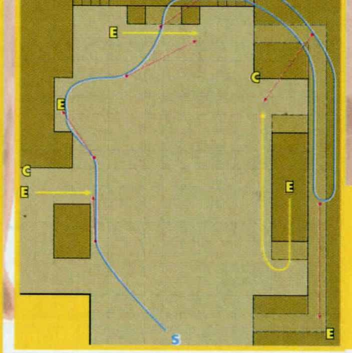
## 第九關：

第一件事便是敲牆將第一個敵人引出，然後逐一射殺，這一關可以好好利用畫面外射擊這一個方法。




## 第五關：

這一關和第二相似，也是要密襲連射，另外亦要預先上畫面外的敵人，尤其是左下方的那一個。



## 第十關：

之前學到的技巧，差不全都要用上。在左邊的三個敵人一定要快快解決，並且要小心探射燈和監視攝影機，而右邊的幾個敵人則可以遠距射擊。

製造商：FLIGHT PLAN／ NEC Inter Channel
發售日：發售中/價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：黑翼天使MS

# BLACK MATRIX

ブラックマトリクス

## 現在新的神話 即將展開……

# 戰術的基礎

### 回復道具與裝備

在遊戲進行至第三章以後，玩者就可從道具屋或商人手中買取道具和武器，可是在遊戲的初期，玩者所擁有的金錢較少，是很難同時買下回復道具和武器，因此最好以買回復用的道具為優先，武器則可在戰鬥中取得。

### 己方所有人都參加戰鬥

當遊戲的進度到達一定程度時，玩者所持有的角色必定多於五人，在第六章為止，必定加入隊伍的同伴共有七人，因應玩者的救助而成為同伴的角色共有五人，由於戰鬥是不能令所有同伴參戰，往往會出現一些較弱的同伴，因此不應該奪去他們出戰的權利，令他們出戰奪取經驗，使自己的隊伍更加精銳。

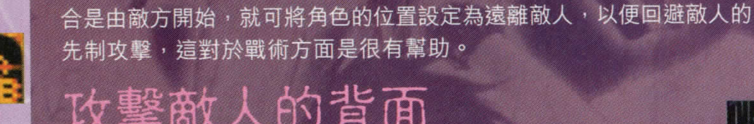
## 基本知識

### ICON的看法




### 改變初期配置

在每場戰鬥開始之前，玩者均可設定每位角色的位置，其實這對於戰鬥第一回合由誰開始佔了很重要的地位，假若第一回合是由玩者開始，就可將角色的位置設定為較近敵人，以便作先制攻擊，相反第一回合是由敵方開始，就可將角色的位置設定為遠離敵人，以便回避敵人的先制攻擊，這對於戰術方面是很有幫助。





◆設定初期的配置

### 攻擊敵人的背面

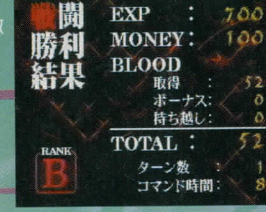
不同方向的物理攻擊，其給予的傷害值都有不同，正面、側面和背面，後者的傷害值較大，不分敵我，只要被敵方從後攻擊，其傷害都比正面大，另外，當角色的HP降至零時，再給予攻擊，就會變成一堆骸骨，亦即死滅。


◆到對手的後方攻擊

◆向屍體加以攻擊

### 戰鬥結果

在每場戰鬥終結之後，均會出現玩者戰鬥方式的評估，評估分以ABC RANK來分決定，A RANK為最好評價，這評價是因應玩者的在戰鬥中所使用回合、生存的角色和決定指令的時間來決定，越快完成版面，就越容易取得A RANK。



◆以各種形式的評估來評定玩者的級數

### 如何設定待機型

在己方的回合中，待機型的指令相等於設定角色作出甚麼防衛狀態，基本上防衛狀態有反擊、防禦和回避三種，當在敵方作出攻擊時，角色會因應玩者所設定的防衛狀態來出作反應。不過這三種防衛狀態，並不是每位角色都能如常運用，必須看每位角色的能力來決定，如下：

| | |
|---|---|
| 反擊 | 在有很多敵人是以物理攻擊為主的版面時，將一些HP和VIT比較高的角色設定為反擊狀態是最適合不過。 |
| 防禦 | HP和VIT比較低的角色，設定為防禦狀態是最適合，若版面有很多以遠距攻擊的敵人時，這狀態就更加實用。 |
| 回避 | DEX高的角色，設定為回避狀態是最合用，在遊戲初期DEX高的角色並不多，不過回避失敗時，其傷害都很大。 |



## 經驗值的分配

當每場戰鬥完結之後，均會取得經驗值，在遊戲的初期，最好先將經驗值分給名叫比利保(ピリポ)的人，因為他是唯一可以遠距離攻擊敵人，其所扮演的角色很重要，至於BONUS POINT的分配方法，則可參考以下的圖表。



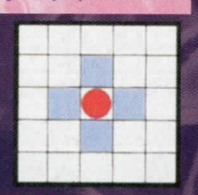
◆強化各人的能力是有限制的

### 遊戲初期 BONUS POINT 的分配表

| | |
|---|---|
| 艾比路（アベル） | 應該徹底地將 STR 和 VIT 強化，在第三章之後 INT 值加少許就可。 |
| 尼保羅斯（レプロブス） | 應該徹底地將 STR 和 VIT 強化，在第三章之後 INT 值加少許就可。 |
| 加爾斯（ガイウス） | 應該徹底地將 STR 和 VIT 強化，在第三章之後 INT 值加少許就可。 |
| 比利保 | 應該徹底地將 STR 和 VIT 強化，在第三章之後 INT 值加少許就可。 |
| 瑪路哥（マルコ） | 應該徹底地將 STR 和 VIT 強化，在第三章之後 INT 值加少許就可。 |
| 約哈尼（ヨハネ） | 只要不斷強化 INT 和 VIT，其魔法攻擊就非常厲害。 |
| 露比露比（ルビルビ） | 應該平分 STR 、INT 和 VIT，在初期因為她有回復魔法而強化 INT，接着，中期時強化 STR，令她能成為可作物理攻擊的角色。 |

## 武器的攻擊範圍

### 劍(向前斬)、短劍(向前斬)、斧、西洋劍(レイピア)



| | |
|---|---|
| 高低攻擊範圍 | 上下2段 |
| 攻擊距離 | 1格 |
| 攻擊人數 | 1人 |
| 攻擊特性 | 無 |

### 杖(ロッド)、棒、流星鎚(フレイル)

| | |
|---|---|
| 高低攻擊範圍 | 上下1段 |
| 攻擊距離 | 1格 |
| 攻擊人數 | 1人 |
| 攻擊特性 | 在有高低差的地方，是不能作上下段的攻擊 |

### 劍(橫斬)、短劍(橫斬)

| | |
|---|---|
| 高低攻擊範圍 | (劍)上2段、下1段<br>(短劍)上下1段 |
| 攻擊距離 | 1格 |
| 攻擊人數 | 1人 |
| 攻擊特性 | 在有高低差的地方，不能作斜線攻擊，攻擊範圍變成前後左右 |

### 槍



| | |
|---|---|
| 高低攻擊範圍 | 接近時上下3段<br>2格時上下2段 |
| 攻擊距離 | 2格 |
| 攻擊人數 | 1-2人 |
| 攻擊特性 | 能貫穿角色 |

### 鞭



| | |
|---|---|
| 高低攻擊範圍 | 接近時上下3段<br>2格時上下2段 |
| 攻擊距離 | 2格 |
| 攻擊人數 | 1人 |
| 攻擊特性 | 無 |

### 弓

| | |
|---|---|
| 高低攻擊範圍 | 最大上下7段 |
| 攻擊距離 | 5格 |
| 攻擊人數 | 1人 |
| 攻擊特性 | 若前方有障礙物就不能攻擊(除人之外) |

## 魔法韻律

在戰鬥畫面的右上方，所表示的是魔法韻律時鐘，它除了代表着0時至23時的時間外，還代表着魔法屬性的強弱，所有魔法在不同時間，其威力都有所變動，威力最高的魔法，魔法珠會放在時鐘的最高點，而威力最弱的魔法，魔法珠會放在時鐘的最低點。




◆0時至11時　◆12時至23時

### 魔法威力時間表

| 屬性 | 所有魔法最高威力的時間 | 所有魔法最低威力的時間 |
|---|---|---|
| 炎 | 0、1、2、11、12 | 7、18 |
| 水 | 4、5、16、17、18、19 | 8、9、14 |
| 雷 | 10 | 5、6、7、8、12、13、19、20、21、22 |
| 光 | 18、19、20 | 22、23 |
| 闇 | 3、6、12、13、14、15、18、21、23 | 0、1、4、17、19、20、22 |

## 召喚大邪神之鎧

在遊戲進行時，艾比路等人會發生裝備大邪神之鎧的情節，以最快有大邪神之鎧的露比露比和瑪路哥的同伴來說，他們召喚這大邪神之鎧之前，先吸收四周同伴的BP和行動力，召喚鎧的效果範圍越大，其威力就越大，可是，需要消耗大量BP和行動力，實際上能使用這招時是遊戲中段的事了。



◆召喚鎧的效果範圍


◆發動後其威力驚人

## 隱藏的精靈們

這些精靈有時會隱藏於戰鬥的版面中，當使用魔法的時候，若其魔法的效果範圍是有精靈隱藏的地方，精靈就會出現，它會將該魔法的威力發揮。這些精靈其有六種，由於每一個精靈的能力不是有利於己方，所以玩者可參考下表。

### 時之精靈

牠出現後，便會將魔法韻律的時鐘向前進36小時。



### 風之精靈

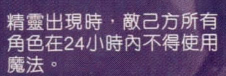
牠出現後，便會強制己方和敵方所有角色向左下方移動1格。



### 光之精靈

精靈出現時，受魔法攻擊的部隊在24小時內，其領域範圍減1。





### 闇之精靈

精靈出現時，受魔法攻擊的部隊在24小時內行動力減1。



### 音之精靈

精靈出現時，敵己方所有角色在24小時內不得使用魔法。



### 次元之精靈

精靈出現時，敵己方在24小時內，ZOC完全失效。



## 魔法系統

基本上可以使用魔法的角色就只有約哈尼和露比露比，其他角色必須裝有特殊裝備才可使用魔法，而魔法威力高低與使用者的LEVEL高低是成正比。

### 魔法系列

| 屬性 | 名稱 | 效果 | 所需BP |
|---|---|---|---|
| 闇 | 毒怨 | 令對方中毒而受傷 | 8 |
| | ゴースト | 能力降 25% | 9 |
| | 麻痺毒 | 行動力減 1 | 12 |
| | 石化毒 | 使對方不能作任何行動（方向轉換都不能） | 12 |
| | リッチ | 吸收自軍的 BP（下回合才可使用） | 13 |
| | ゾンビ化 | 將死屍變成喪屍（骸骨不能） | 15 |
| | 極刑 | 將對方的 HP 變成三分之一 | 20 |
| | 毒雲 | 令複數對手中毒而受傷（在平地時，範圍比較廣闊） | 23 |
| | 毒龍卷 | 令複數對手中毒而受傷（在高低地時，範圍較廣闊） | 31 |
| | サンドマン | 令對手 | 31 |
| 光 | 體力回復 | 令自軍回復體力 | 9 |
| | 罵到 | 以光柱攻擊對手（範圍比較廣闊） | 9 |
| | 狀態回復 | 解除己方的異常狀態 | 10 |
| | 氣合 | 魔法無效化（已受到魔法攻擊時會將其中斷） | 11 |
| | ライトクロス | 以光彈攻擊對手 | 17 |
| | リリム | 令自軍回復體力（在平地時，範圍比較廣闊） | 26 |
| | 精神 | 令自軍回復體力（在高低地時，範圍較廣闊） | 28 |
| 炎 | 鬼眼陽炎 | 以火柱攻擊對手（在高低地時，範圍比較廣闊） | 15 |
| | ゾンビ爆 | 令喪屍爆炸，使旁邊的對手受傷 | 29 |
| 水 | アルラウネ | 利用植物傷害對手（在高低地時，範圍比較廣闊） | 11 |
| | ノースレイス | 以水柱攻擊對手 | 13 |
| | 靜寂 | 凍結對手的 BP，令其不能使用 | 15 |
| 雷 | アストラル | 能力上升 25% | 9 |

# 發現！第六位主角！！

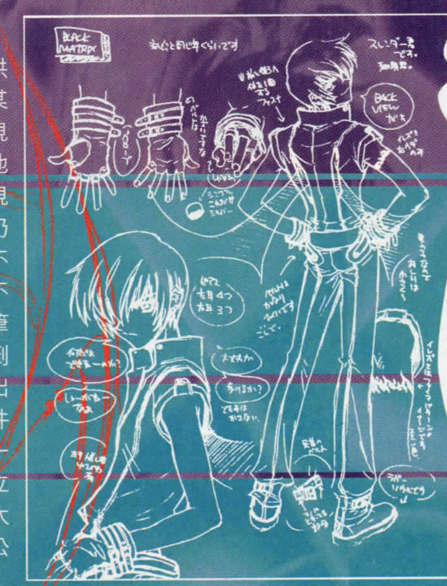
《BLACK/ MATRIX》中，有五位主角供玩者選擇來進行遊戲，可能在遊戲中，實行某些事情，令這第六位主角出現，但是直到現在，他的出現條件仍是不明，不過當筆者找到他的出現條件時，一定會立即為大家公開。



◆與他一生活



◆艾比路煮飯給零



在一般來說玩者所選擇的主角均是女性，而這位名叫零「ミ・ミ」的隱藏主角，名符其實是男性角色，遊戲中同樣有零與艾比路同居生活的時候，亦有他專用的原創ENDING，可惜暫時不能公開他的出現條件，這就有待公開或自己尋找了。



他的名字叫零

# 第一章…愛是「惡魔之大罪」

## STORY

艾比路在朦朧中突然感到痛楚，這痛楚令他全身不能走動，特別是他的頭部的痛楚非常激烈，他的手腳完全麻痺，而且甚麼也聽不見，突然他甚麼也想不起，甚至連自己的名字也…

艾比路在床上醒來，看見身邊的黑翼少女感到很驚訝，他很冷靜地回想，但是腦海一片混亂，想不出甚麼來，於是便一直不作聽，不久，那黑翼少女醒來，她看見艾比路醒過來後，顯得很高興的樣子，原來他已昏迷不醒有十個月以上，而且更一直發高燒，可是艾比路卻沒有回應她，此時她明白到艾比路已失去記憶，包括她們二人之間的事…

雖然艾比路只能記起自己的名字(若玩者沒有改變他的名字時)，但是這對於杜美亞來說(筆者選擇第一位女主角ドミナ)，已是不幸之中的大幸，她除了向艾比路說出這兒是她們二人的家外，還將艾比路過去發生的事說出，一天，艾比路為了杜美亞到山上採摘草藥，可是卻遲遲沒有回來，在雨停下時，杜美亞便上山找艾比路的下落，這時發現艾比路的身體像屍體般躺在地上，看見臉上全無血色的艾比路，令到杜美亞感到絕望。現在艾比路已醒來，使她感到無限的高興。

時間過得很快，經過杜美亞的細心照顧，艾比路開始康復，一晚，二人在火爐前取暖時，杜美亞表示出她已不可能失去艾比路，只要是為了他，任何事都會做，甚至是罪…也願意。

在一星期後艾比路終於完全康復，此時杜美亞向他說出一個很重要的要求，就是希望他不要外出，艾比路答應後便在這兒做些簡單的工作來提升能力(請參看下表)。很快一年時間就這樣過去，這天艾比路見杜美亞不在家中，在一時好奇之下，他決定出外看看，杜美亞回家時發現艾比路不在，心知已來不及…

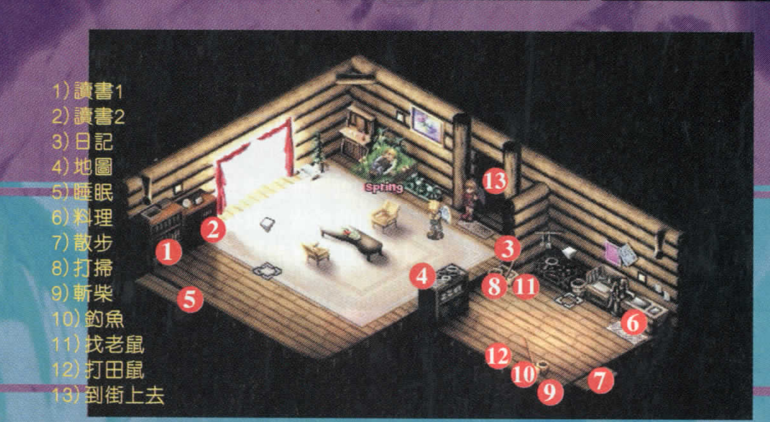
艾比路在街上四處打聽情報，在街口的一名士兵，向他取奴隸証，可是他卻不能交出該証，於是士兵便將此事通知審查官，當他離開這兒時，便將他捉住了。審查官帶同艾比路到杜美亞家審查這事，杜美亞看見艾比路被捉後情緒十分激動，原來黑翼的人不替白翼的人帶上手扣和穿奴隸服，是一件很嚴重的事，情緒十分激動的杜美亞說出自己愛上艾比路，從來沒有當他是奴隸，這句話令到審查官感到很驚訝，因為這是七宗大罪之一「愛」，說出這話後已代表她犯了很嚴重的罪行。










## 各EVENT發生時間

一個月一次實行EVENT制度，最多可選擇十二次EVENT或迷你遊戲(因為只有一年時間)，可是不同的季節，均有不同的EVENT，因此玩者必須留意每個項目的時間，若是遺忘就不得了，另外若是不足一年到街上去，就會立即進入第二章。

| 項目 | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| 讀書 1 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 讀書 2 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 日記 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 地圖 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 睡眠 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 料理 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 散步 | ○ | ○ | ○ | × |
| 打掃 | × | × | × | ○ |
| 斬柴（まき割り） | × | ○ | ○ | × |
| 釣魚（釣り） | ○ | ○ | × | × |
| 找老鼠（ネズミ探し） | ○ | ○ | ○ | × |
| 打田鼠（モグモラ叩き） | × | × | ○ | × |
| 到街上去（街に行く） | ○ | ○ | ○ | ○ |

## 各EVENT對主角能力的影響

選擇不同的EVENT，均會有不同的效果，這對於進入第二章的艾比路的能力值有很大影響，要他成為一位怎麼樣的戰士，就有待玩者的調較，在這兒筆者建議是「讀書」和「掃除」。

| 項目 | 所影響的能力值 | 經驗值增加 |
|---|---|---|
| 讀書 | INT | ○ |
| 日記 | — | ○ |
| 地圖 | — | ○ |
| 睡眠 | HP | ○ |
| 料理 | BP | ○ |
| 散步 | HP | ○ |
| 打掃 | VIT | ○ |

## 各迷你遊戲對主角能力的影響

同樣不同的迷你遊戲，均會對艾比路的經驗值和能力值有影響，不過迷你遊戲需按照主人的反應來決定上升數值，艾比路若是在迷你遊戲中失敗，就只能取得經驗值，若是成功就能增加該迷你遊戲的能力值，如果是玩者作出來的成績，令主人有驚喜的時候，就能提升更高的能力值了。

| 迷你遊戲 | 所影響的能力值 | 經驗值增加 |
|---|---|---|
| 斬柴 | STR | ○ |
| 釣魚 | VIT | ○ |
| 找老鼠 | INT | ○ |
| 打田鼠 | DEX | ○ |

## 迷你遊戲玩法

**項目：斬柴**

玩法：利用A擊和C擊互相連打增加舉起斧頭的速度，然後乘艾比路將斧頭舉至最高點時，用B擊斬向木柴就可。



**項目：釣魚**

玩法：當在艾比路頭上出現了"！！"的時候，按下A擊和C擊，然後在限時之互相連打內A擊和C擊，成功的話便可釣到魚。




**項目：找老鼠**

玩法：在指定範圍和限定時間內，數出畫面中老鼠出現數目，然後用上下擊選擇老鼠出現數目，按A擊或C擊決定。




**項目：打田鼠**

玩法：在6個不同的地方均會出現的田鼠，用X、Y、Z、A、B和C擊相配的位置，按下該擊來打牠們。



# 第二章…哥魯哥達之牢獄

## STORY

在這世界中最大最重的七宗大罪之一「愛」，出自黑翼少女杜美亞口中，她將會被異端審問官帶去不知明的地方審判，而失去記憶和失去主人的艾比路，亦被烙上「反抗奴隸」的烙印，並且送到絕望的哥魯哥達牢獄之中，殘酷的命運亦即將開始。

艾比路被關進牢獄後遇上一名同樣犯了重罪的尼保羅斯，他看見艾比路後想作一比試。經過一個回合後，他發現艾比路是外行人，便沒有繼續下去，據他稱自己是最強的「白翼」，但因犯了七宗大罪之一而被送來這兒，這時在旁有「疾風加爾」之稱的加爾斯出言一論，這話令尼保羅斯激動起來，二人互相說出對方的過去。



這時有三名獄卒前來，欺負一名因害怕而躲藏起來的獄卒，此事驚動了獄長加洛（カロン），他下令眾人緊守岡位後便離去，當獄卒離去後加爾斯突然想起十年前在太陽神殿中有名的大神官，因權力鬥爭的關係而被囚禁在這兒，他不單是黑翼人，還有一雙耐人尋味的角。此話說完後，一把不知從那裏來的老人聲音傳來，向二人作出警告。

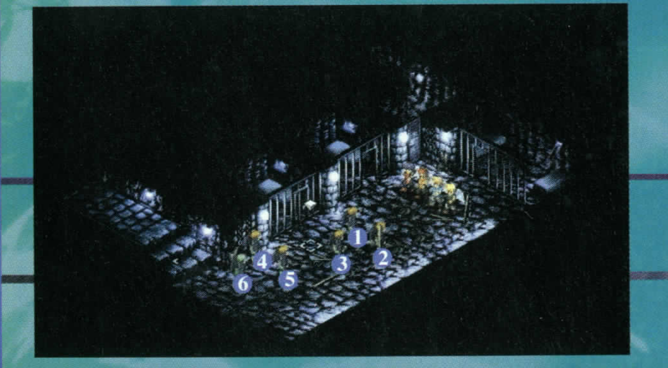
當晚艾比路想回過去，那名被欺負的獄卒比利保（ピリポ）詢問他來這兒的原因，他將事情說出後令比利保很羨慕，即使自己變成奴隸階級的白翼，希望有「愛」的感覺，就在比利保私底下放他離開之際，艾比路的身體發出光芒，使到比利保變成白翼，而且更將比利保的惡疾除去，由於事發突然，剛才的老人提議放出所有人乘機離去，就這樣戰鬥亦開始。

### 戰鬥其之二　脫出

**勝利條件：敵方全死滅　　商人：無　　開始回合：己方**

攻略要點：若玩者用NORMAL MODE開始遊戲，就可先讓尼保羅斯作裝備。由於對方全是以近距離攻擊，因此可以利用比利保的遠程攻擊，以尼保羅斯和加爾斯作先鋒，艾比路在後作支援。






### 敵方資料

| 敵編號 | 名字 | LEVEL | 手持武器 | 手持道具 | 經驗值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 看守 | 2 | 短劍 | — | 108 |
| 2 | 看守 | 2 | 短劍 | 藥劑 | 108 |
| 3 | 看守 | 2 | 短劍 | — | 108 |
| 4 | 看守 | 2 | 短劍 | — | 108 |
| 5 | 看守 | 2 | 短劍 | — | 108 |
| 6 | 看守長 | 4 | 斧 | 小刀 | 160 |

## STORY

事成後那老人出現在各人面前，他就是傳聞中的大神官約哈尼，加爾斯指責他用魔法來協助時，原來這是因沒有魔法杖的關係，可是現在的狀況是不宜久留，眾人立即離開這裏。眾人來到門前卻遇上加洛，這可謂一場無可避免的戰鬥。

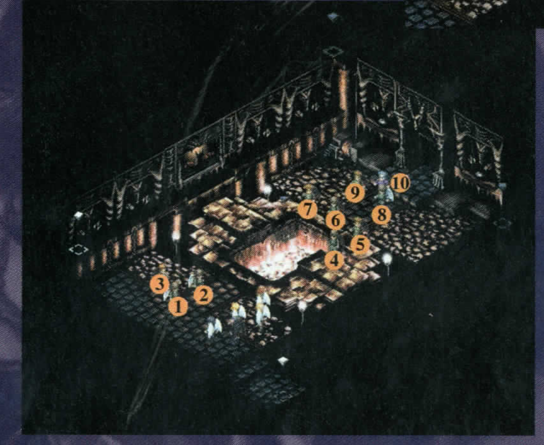


眾人成功逃脱後比利保感到悲喜交集，不知如何是好，尼保羅斯提出大家已成為逃獄者，只好一同上路，以便照應。

### 戰鬥其之三　煉獄、煉獄、還是煉獄

**勝利條件：看守員與加洛死滅　商人：無　開始回合：己方**

攻略要點：雖然對方有十人之多，但是實質上有些是囚犯，而且更有部份是白翼，因此是不應向他們攻擊。玩者先打倒3號看守，然後分成兩隊前進，至於約哈尼的攻擊魔法，最好用來攻擊加洛，這會容易對付。



### 敵方資料

| 敵編號 | 名字 | LEVEL | 手持武器 | 手持道具 | 經驗值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 囚犯 | 1 | 流星鎚 | — | ★ |
| 2 | 囚犯 | 1 | 流星鎚 | — | ★ |
| 3 | 看守 | 3 | 短劍 | 藥劑 | 180 |
| 4 | 囚犯 | 1 | 流星鎚 | — | 96 |
| 5 | 看守 | 3 | 短劍 | — | 180 |
| 6 | 囚犯 | 1 | 流星鎚 | — | 96 |
| 7 | 看守 | 4 | 短劍 | — | 200 |
| 8 | 囚犯 | 1 | 流星鎚 | 短劍 | ★ |
| 9 | 看守 | 3 | 短劍 | — | 180 |
| 10 | 加洛 | 6 | 槍 | — | 360 |

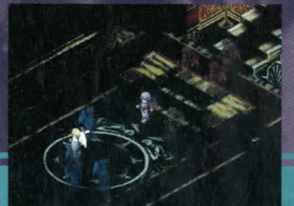
（註：★代表白翼的囚犯在戰鬥完結後，其狀態是死滅時，是不能取任何經驗值，若他是生存時，就可取得102點經驗值）

# 第三章…大陽之神殿

## STORY

由哥魯哥達牢獄脱獄成功的艾比路等人，不知向那方前進時，受到約哈尼的指導來到建有「大陽神殿」的利比拉之街（リベイラの街）上，這除了是他的故鄉外，亦是各國信徒的集中地，在未知主人在何處時，一行人只好相信約哈尼，而為免被教徒認得他，更會帶上面具作掩飾。





在街上的道具屋補充物資和打聽有關情報後，眾人便向「太陽神殿」去，約哈尼指出這兒的「封印之間」存有一件傳説之中的「大邪神之鎧」，若是取得它的力量，就能解決困境，亦是救出主人的必須品。當進入神殿內果然布神官來埋伏，戰鬥亦即開始。

### 基本流程表

其之一　潛入 → 其之二　為誰而戰鬥 → 其之三　安基魯斯教團 → 分支：去封印之間（封印の間に向かう）／返回街上（いったん、街に戻る） → 其之四　愛人輪舞 → 其之五　大邪神之鎧

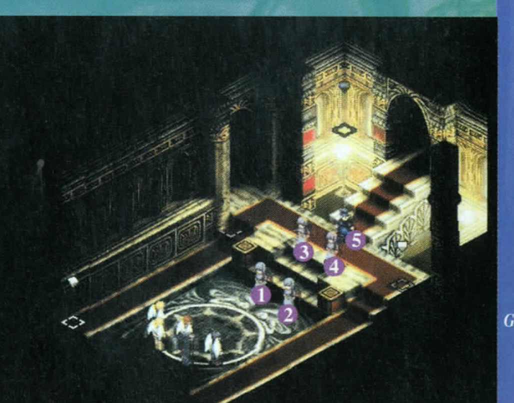
### 戰鬥其之一　潛入

**勝利條件：敵方全死滅　商人：有　開始回合：己方**

攻略要點：在這兒敵人的能力值比起之前的較強，因此最好以比利保的弓和約哈尼的魔法作先制攻擊，而由於5號敵人懂得使用毒怨和石化魔法，在進入戰鬥前記得買定回復道具。

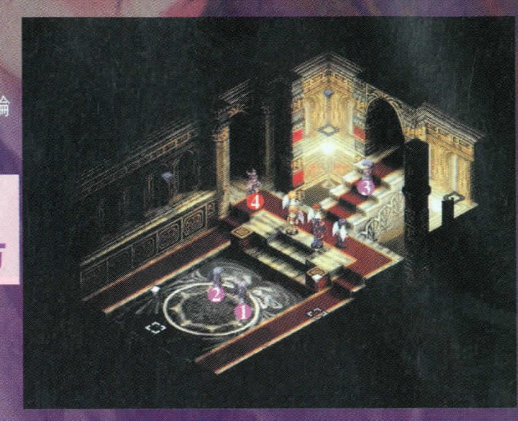
### 敵方資料

| 敵編號 | 名字 | LEVEL | 手持武器 | 手持道具 | 經驗值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 信者 | 3 | 流星鎚 | — | 180 |
| 2 | 信者 | 3 | 流星鎚 | — | 180 |
| 3 | 信者 | 3 | 流星鎚 | グラディウス | 180 |
| 4 | 信者 | 3 | 流星鎚 | 力の酒 | 180 |
| 5 | ポイゾニスト | 5 | 杖 | クロームロッド | 360 |



## STORY

將敵人擊退後的眾人，都因敵人之強而感到吃力，豈料一波未平一波又起，敵人的第二輪攻擊又再度展開，今次的敵人中，有一位身穿鎧甲的「邪道騎士」。



## 戰鬥其之二　為誰而戰鬥

**勝利條件：邪道騎士之死滅　商人：無　開始回合：敵方**

攻略要點：由於開始回合是敵方的關係，先將己方角色初期位置離開邪道騎士的攻擊範圍，待他上前時，以集中攻擊使她倒地，然後便向其他嘍囉攻擊作賺取經驗，最後才取邪道騎士的命。






### 敵方資料

| 敵編號 | 名字 | LEVEL | 手持武器 | 手持道具 | 經驗值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 信者 | 3 | 流星鎚 | シェイドダガー | 200 |
| 2 | 信者 | 3 | 流星鎚 | チェインメイル | 200 |
| 3 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 200 |
| 4 | 邪道騎士 | 6 | 劍（横斬） | — | 300 |



### 人物介紹1

名字：杜美亞(ドミナ)
守護神：生命之大邪神『迦布利勒(ガブリエル)』
所犯的罪：LOVE『愛』
她是故事中的女主角，亦是艾比路的主人，由於與白翼的艾比路生活一段的長時間，對他產生了感情，犯上最嚴重的罪行「愛」，審查官發現後被帶到不知明的地方去。

## STORY

戰鬥完結後邪道騎士打算使出召喚魔法，這時約哈尼認出她就是其弟子露比露比，幸而沒有使出召喚魔法，原來露比露比收到尤達的命令追擊通緝犯，不過她表示若通緝犯是約哈尼，就決定違返命令與師父同行，這決定給一位神官聽到，便與其他神官一同攻擊眾人。






## 戰鬥其之三　安基魯斯教團

**勝利條件：敵方全死滅　商人：有　開始回合：己方**

攻略要點：這場戰鬥敵方的數目非常之多，共有十人，其中的十字兵是使用弓箭，最特別要注意的是3號和9號敵人，他們懂使用回復魔法，因此不易應付，應先向3號敵人作目標，若途中有敵人已被擊倒，則第一時間給予最後一擊，免其可以復活，另外，己方新同伴露比露比是位懂使用回復魔法和攻擊力強的人，可加以利用。

### 敵方資料

| 敵編號 | 名字 | LEVEL | 手持武器 | 手持道具 | 經驗值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 220 |
| 2 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 220 |
| 3 | ヒールマスター | 5 | 杖 | ブルーキュア | 260 |
| 4 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 220 |
| 5 | 十字兵 | 8 | 弓 | アルホ | 270 |
| 6 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 220 |
| 7 | ポイゾニスト | 5 | 杖 |  | 290 |
| 8 | ポイゾニスト | 5 | 杖 |  | 290 |
| 9 | ヒールマスター | 5 | 杖 | — | 270 |
| 10 | 強信者 | 7 | 短劍 | バトルアクス | 300 |



## STORY

戰後露比露比除下頭盔，說要將此事寫上日記，約哈尼表示這並不是甚麼了不起的事情，因為他已是一位相信「邪神」的「邪教徒」(請參看82期的34頁)，而現在只希望取得「大邪神之鎧」，不過這鎧已被尤達奪去。(分支：若是直接到封印之間，就不能發生自由戰鬥，直接到戰鬥其之四)

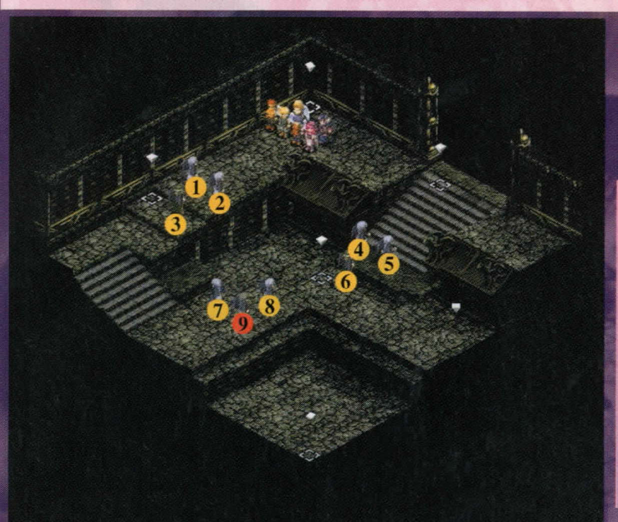






## 自由戰鬥　利比拉之街

**勝利條件：敵方首領死滅　商人：有　開始回合：己方**




**攻略要點：**在這場戰鬥中，由於打倒一般敵人是得不到1點的經驗值，因此可不用分成兩隊前進，玩者可往1-3號敵方前去或往4-6號敵方前去，再將敵方首領打倒，但要小心3號和6號敵人的弓箭攻擊。

### 敵方資料

| 敵編號 | 名字 | LEVEL | 手持武器 | 手持道具 | 經驗值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 0 |
| 2 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 0 |
| 3 | 十字兵 | 8 | 弓 | 不定 | 0 |
| 4 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 0 |
| 5 | 信者 | 5 | 流星鎚 | — | 0 |
| 6 | 十字兵 | 8 | 弓 | — | 0 |
| 7 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 0 |
| 8 | 信者 | 4 | 流星鎚 | — | 0 |
| 9 | 強信者 | 8 | 流星鎚 | 不定 | 750 |

## STORY

準備到封印之間的眾人，決定兵分兩路，露比露比提出與加爾斯同隊，當其他人在封印之間門前，卻不見加爾斯和露比露比，衝動的尼保羅斯不理他們立即進入封印之間。這時尤達與其手下正等待着他們的來臨，單以其手下的樣貌來看，約哈尼以為他沉醉於女性之中，但實際上她們全是的男性。尤達為了令約哈尼心感內疚，說出露比露比為了約哈尼的研究，穿上邪道騎士之鎧，現在她的生命所餘無幾，就在尤達與約哈尼互相用言語攻擊之際，露比露比與加爾斯在尤達後面出現，尤達便立即命令手下殺掉約哈尼一行人。






## 人物介紹2

名字：艾比路(アベル)
守護神：地獄之大邪神『麥塔朗(メタトロン)』
所犯的罪：EQUALITY『平等』
他是故事中的男主角，身上的白翼代表着他是「大惡神」的後裔，他因被雷擊中而失去記憶，被杜美亞救回後卻因與主人相愛而犯下大罪，最後被押進哥魯哥達牢獄去。

## 戰鬥其之四　愛人輪舞

**勝利條件：尤達擊退　商人：有　開始回合：己方**

### 敵方資料

| 敵編號 | 名字 | LEVEL | 手持武器 | 手持道具 | 經驗值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 愛人 | 4 | 弓 | 藥劑 | 290 |
| 2 | 愛人 | 4 | 短劍(橫斬) | 藥劑 | 250 |
| 3 | 愛人 | 5 | 劍(橫斬) | — | 280 |
| 4 | 愛人 | 4 | 短劍(橫斬) | 疾風の実 | 250 |
| 5 | 愛人 | 4 | 弓 | ラメラアーマー | 290 |
| 6 | 愛人 | 5 | 劍(橫斬) | — | 280 |
| 7 | 愛人 | 5 | 劍(橫斬) | — | 250 |
| 8 | 愛人 | 5 | 劍(橫斬) | — | 250 |
| 9 | 尤達 | 12 | 杖 | ユディトノ石 | 1080 |



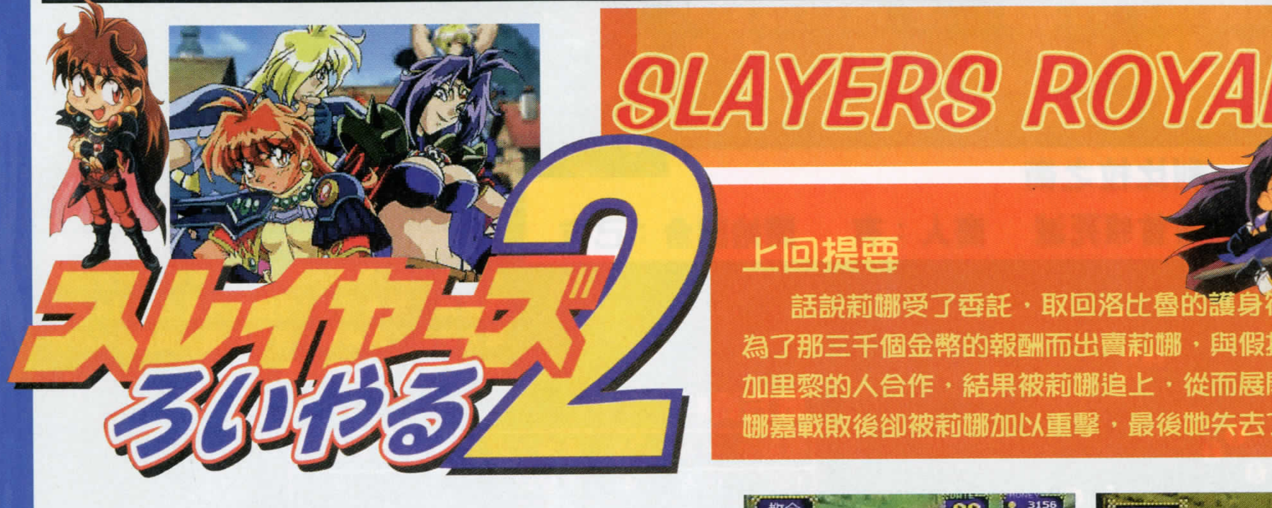

**攻略要點：**戰鬥開始時由於露比露比與加爾斯所站的位置非常危險，因此立即向右邊的梯級待機，加爾斯在前，露比露比在後，而艾比路和尼保羅斯先由左邊梯級前去，比利保與約哈尼則對付右邊敵人，再到右邊梯級跟加爾斯會合，當齊集人後，一次過上前攻擊尤達。

TO BE CONTINUED…

(請注意：本故事純屬虛構，內容若令讀者感到不安或反感，敬請見諒！！)

製造商：角川書店/ ESP
發售日：9月3日 價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：機動魔法師MS




# SLAYERS ROYAL 2

## 上回提要

話說莉娜受了委託，取回洛比魯的護身符，娜嘉為了那三千個金幣的報酬而出賣莉娜，與假扮莉娜和加里黎的人合作，結果被莉娜追上，從而展開戰鬥，娜嘉戰敗後卻被莉娜加以重擊，最後她失去了記憶…

## 多魯哈特







莉娜見娜嘉失去了記憶，便打算前去教會取獎金，當剛才的事情完全沒有發生過，可是娜嘉對莉娜充滿懷疑，但由於娜嘉失去記憶，只好成為莉娜的同伴，莉娜在沒辦法的情況之下聳她返回教會，看看娜嘉的情況。

來到教會後找洛比魯看娜嘉的情況，結果發覺她的頭部受了重擊，加奧黎便指責這是莉娜的錯，洛比魯指出要她回復記憶，最好就是跟隨莉娜到封印塔，於是莉娜只好帶充滿懷疑的娜嘉前往封印塔。大伙人來到外街，莉娜決定明早出發，在無人反對之下，三人到宿屋休息。

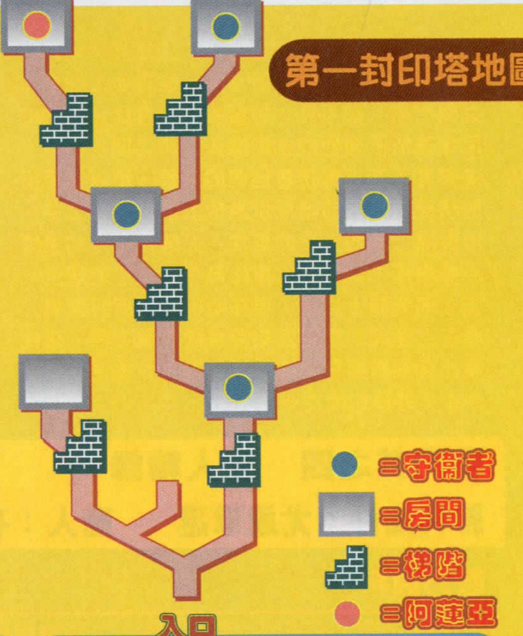
## 多魯哈特西部






翌日早三人來到多魯哈特西部，就在莉娜確認娜嘉的失憶一事之際，在旁邊突然出來的攻擊魔法，幸得娜嘉及時以防禦魔法抵擋，三人見那裏發生戰鬥，便前去查看，原來是阿蓮亞和積加斯，莉娜便上前協助(BATTLE 11)，戰後積加斯說出其目的是前方的封印塔，但是卻不能進入，不過這對莉娜來說，完全不用擔憂，因為有洛比魯的護身符，積加斯便加入莉娜的行列一同向封印塔前進。

來到第一封印塔門前，莉娜向被封閉的門使用洛比魯的護身符(選：アミュレットを使う)，進入後莉娜對這裏的寶物很有興趣，她們經過梯級進入一間房內，發覺甚麼都沒有，就在大家爭議之際，加奧黎感到有敵人躲在這兒，於是戰鬥亦立即展開(BATTLE 12)，原來那是這兒的守衛者，打倒他們之後便繼續前進，不久她們來到塔的最頂層，竟然在這兒遇上阿蓮亞，她先將娜嘉打暈，莉娜見情況不妙便照顧娜嘉，由加奧黎和積加斯與阿蓮亞戰鬥(BATTLE 13)，戰勝後經莉娜的努力，終於弄醒娜嘉，豈料她回復記憶來，她向莉娜取那三千個金幣的報酬，不過卻被莉娜屈她失去記憶時用去的金錢，於是金錢的糾紛已告一段落，她們進入最後的房間，找到一顆寶珠(オーブ)，莉娜將它取去後便打算返回多魯哈特找洛比魯。




### BATTLE 11

由於阿蓮亞同樣是以魔物來作自己的部隊，因此除了阿蓮亞之外，全部都需要用黑魔法攻擊，不過對於沒有黑魔法的積加斯來說，則可用(エルメキア・フレイム)，加奧黎則在旁作支援。



### BATTLE 12

要對付這些守衛者，使用普通的魔法是行不通，最好以黑魔法攻擊，如(ダイナフト・ブレス)，而積加斯則用(エルメキア・フレイム)，各自找尋目標，而加奧黎則繞道到敵旁作物理攻擊就可。



# 多魯哈特

當眾人回到多魯哈特的大街，發覺天色已晚，於是決定明日才到教會。翌日大伙們來到教會找洛比魯，莉娜將積加斯介紹給他認識後便開始正題，由洛比魯的口中得知有六個封印塔，其中在雷蘭度國的東北方，阿魯法斯山(アモルファス山)中有另一個封印塔，可是其餘封印塔的所在地，就不得而知了。就在這個時候，積加斯說出他知道另一個封印塔的所在，其位置就在西部的山脈中，莉娜見兩地的相距實在太遠，於是決定先向最近的西部山脈去。







## ◆◆特別事件◆◆

當莉娜等人仍未離開教會時，若莉娜等人再度向洛比魯打聽情報二次，他便會約莉娜黃昏到大街的酒吧吃飯，這時到大街等待黃昏時段，到大街的酒吧內便會遇上洛比魯，他會請莉娜一行人吃飯，使所有人的能力提升200點之多。

在離開多魯哈特之前，可先到大街的酒吧中打聽情報，這時道具屋的主管會有要事找莉娜等人幫忙，只要聽他的說話(選：おもしろそうね、話してくれる?)，就會接受他的委託，到多魯哈特北部採摘拉瑪草(ラマン草)。

同樣在離開多魯哈特之前，到鎮外的酒吧找婆婆，她便會說出盜賊之巢在多魯哈特西部的森林裏，不過要發生這件事，必須先發生婆婆自己找盜賊之巢的事件才可(即82期的P.94頁中的最初特別事件)。

也是在離開多魯哈特之前，若莉娜到魔道士協會找古尼古打聽情報，他便會託莉娜將他的信交給其友，就是在雷蘭度城鎮的魔道士協會會員美尼露(ミレーヌ)，就這樣莉娜取得古尼古的信。













# 多魯哈特北部




一行人離開多魯哈特來到多魯哈特北部，結果遇上敵人的來襲(若是在早上至黃昏時段時便會遇上盜賊，但是在晚上至深夜時便會遇上吸血喪屍)，當莉娜將他(牠)們打倒後便向西部山脈前進(BATTLE 14)。

## BATTLE 14

雖然盜賊的數目非常之多，但是不足為患，而且這兒不是鎮上，莉娜大可用龍破斬(ドラグ・スレイブ)攻擊，或是使用火炎球(ファイアー・ボール)攻擊，至於其他角色則自行找尋目標攻擊就可。






## BATTLE 13

在這場戰鬥中，莉娜和娜嘉都不在，玩者己方只有積加斯和加奧黎，幸好敵方的數目不多，首先二人分別將左右方的魔物打倒，然後前去夾攻阿蓮亞，但由於敵方是魔物，積加斯因而要用別的魔法攻擊才有效。



## ◆◆特別事件◆◆

若在先前有受到道具屋的委託，便可在多魯哈特北部較東位置的森林中採摘拉瑪草，這些拉瑪草只會在河邊生長，目的地是河邊(可參看地圖)，但是由於這森林只能進入一次，再加上每條河邊可採摘拉瑪草的數目均會不同，因此玩者要碰運氣了。



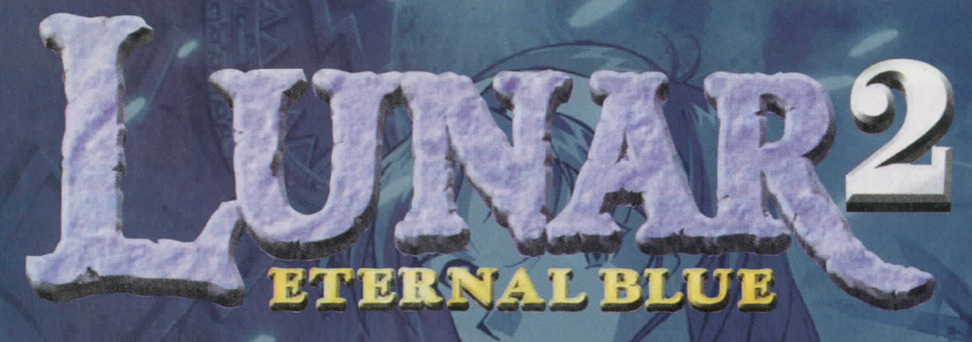



TO BE CONTINUED…

製造商：角川書店/ ESP/ GAME ARTS　　發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：2CD　　記憶：MEM
RPG/ 1P/ MEM

TEXT：零式迪爾

# LUNAR2 ETERNAL BLUE 解開四龍的封印 攻略第五章









## 解開封印的道路

希萊等人從女神團的圍攻逃離後，這時加里奧才出現，正當他要準備去捉拿露西亞時，突然傳來了蘇法的聲音，他說以人類的力量想消滅祂簡直愚蠢不過，並吩附眾人去守護各自龍封印的責任便可以了，籍此也可觀察人類的力量可去到什麼程度。被白龍之杖傳送到基卡爾山的希萊各人，看見拉露就在他們的面前，露西亞這時終說出拉露是白龍的事實，並叫他運用白龍之力協助雅露典娜解開封印，但拉路卻說他的白龍力量在數日前已被加里奧所奪去了，並說露比原來真的是赤龍的孩子，但她因還是孩子的關係並未察覺到自己的力量已被奪去。



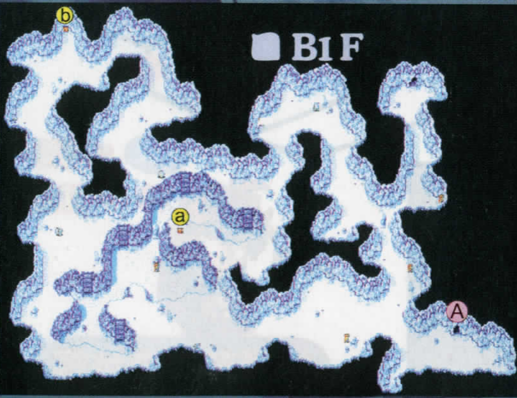


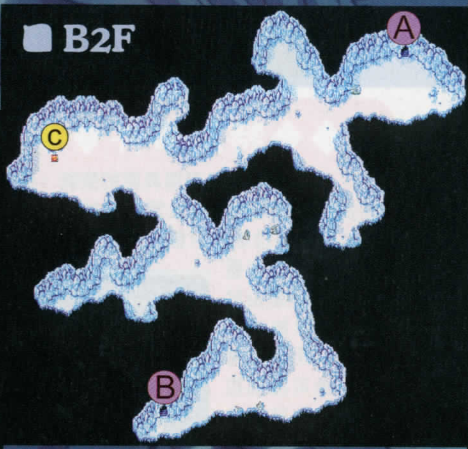


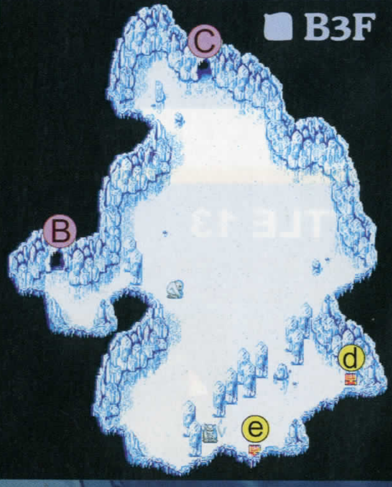



要解開女神的封印要先解放四龍的力量，希萊及各同伴決定拼死相助，露西亞聽到各人的決心顯得十分感動，拉路說他會在白龍洞窟靜待希萊為他奪回白龍之力便離開了。各人正準動身找尋白龍洞窟的位置時，龍氣船及里奧竟出現於基卡爾山附近，他向希萊說他不能背棄自己的原則，要和希萊對決以證明自己的正義是否錯誤，戰勝里奧後他說已沒有和各人一起戰鬥的資格，將白龍之力及龍氣船交予希萊後，他便落莫的離開了。得到龍氣船後，調查甲板上的船舵便可操縱它航行，向美尼比亞西北方向前進可到達白龍洞窟，內裡會有一些道路被雪柱阻着，要引怪物衝向破壞石柱，BOSS的白之魔龍能力極其厲害，要莉美娜為希萊和珍使出增加攻擊力的魔法後再施火系魔法攻擊，將牠擊倒便可為拉路恢復白龍的力量。

## 白龍洞窟






寶箱:
a星里之光
b身かわしの指輪
c守護之指輪
d風之紋章
eチロの紋章
f天使之指輪
g凍氣之杖
hディスペルドリソク




B5F

E

D

g




# 師徒的宿命之戰










下一目標是到白龍洞窟南方的空悟街，最上方的拳館是「青龍拳」的本館，珍的目標是想找青龍拳老師父取得「參加者之證」挑戰拉爾納斯，在老師父處得知「青龍拳」和「魔龍拳」原來是一脈相乘的，這拳法會朝向「光」還是「暗」的方向發展完全是出自使拳者的心，他請求珍務必要令拉爾納斯回復正確的拳道，珍聽後亦下定決心換上青龍拳的武道服變回武術家身份，要與她當年的師父拉爾納斯在一了斷。

取得參加者之證後到郊外南方的武鬥會場，內會很多古怪的門派和所謂的格鬥家，與武台旁的人員交談後便可正式進行賽事，但因是三對三的擂台賽，露西亞及和莉美娜唯有在場邊為同伴打氣。頭兩場的對手也全無威脅可言，到了和拉爾納斯的徒弟對戰才較有看頭，但只要慎重一點也就能輕易殺敗他們，拉爾納斯看見自己的門派敗陣後終於答應珍的挑戰，珍亦等待這能請算自己的悲痛過失的機會很久了，這一對一的對決珍只要能留心自己的體力及時使用回復道具去戰鬥便能勝出。拉爾納斯戰敗後沮喪萬分，但聽到自己的昔日徒兒珍的一番引導後終能自覺起來，然後將青龍之力交予珍並說出青龍洞窟的所在。



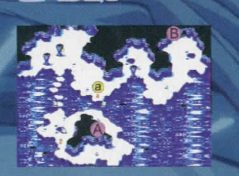

## 青龍洞窟

青龍洞窟的位置就在武鬥會場的上方，依地圖前進便能遇到BOSS的青之魔龍，牠的集體水系攻擊魔法霸道非常，莉美娜要裝上白龍之紋章不斷使出「白龍之守護」抵消牠的魔法攻擊，而牠的弱點是雷和火的屬性魔法，可裝上雷和火的紋章使出混合魔法攻擊牠。消滅青之魔龍後便可解放被封的青龍。



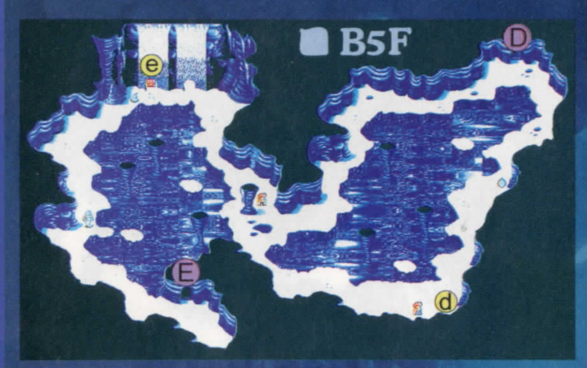



B2F





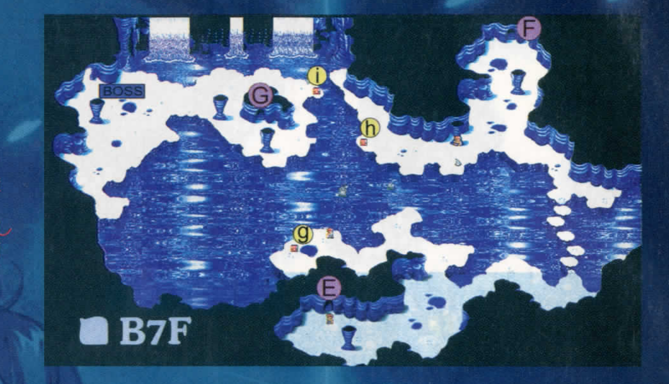






寶箱:
a嵐之杖
b聖水
c抗魔之指輪
d報復之紋章
e天使之淚
f金のかんざし
g天使之指輪
h雷神之指輪
i星里之光



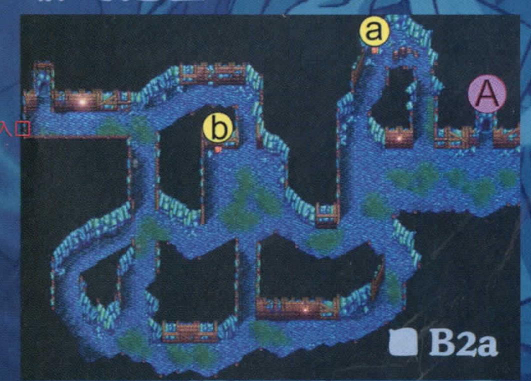

# 新維因的魔法考驗

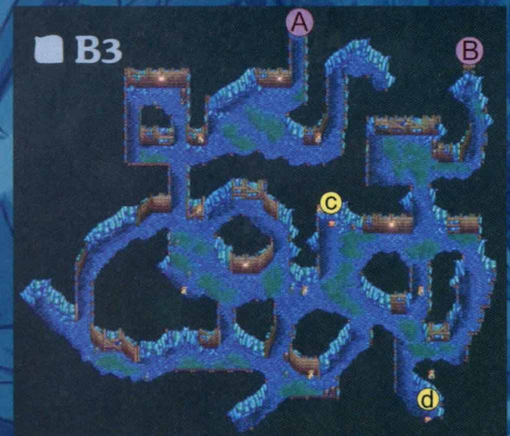


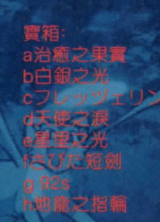


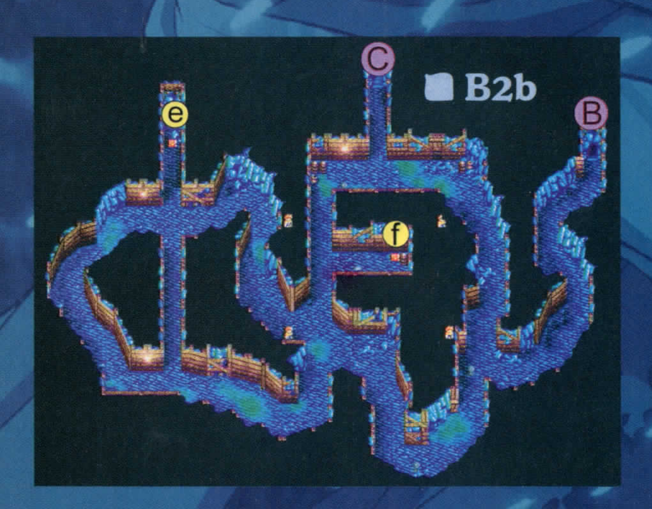

希萊等人原想找下一個封印龍的地點而繼續向南方進發，但在航行途中，在上空突然出現一座在空中漂浮的巨大城市，莉美娜想必這就是保卡所說的「新維因」了，它飛到龍氣船附近更發出一記攻擊令龍氣船動彈不得，各人迫不得已下唯有上岸調查其他去路。在不遠處發現了一個礦山通道能通到礦業城市渣巴古（ザバッグ），這裡的市民大部份也想移居到新維因去，但卻因魔法力的測試而令很多家庭支離破碎。在市內的西北面房子內找到可通往新維因的魔法陣，上到新維恩後，在門口處遇到一名古怪女人要希萊等人進行魔法力測試，無奈下唯有照着做，但珍和朗華卻未能通過測試而跌落機關，氣憤萬分的希萊唯有趕往新維恩內救出他們。

## 礦山迷宮













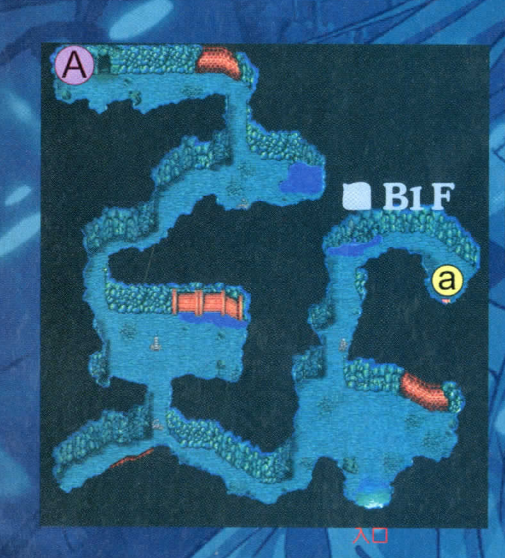


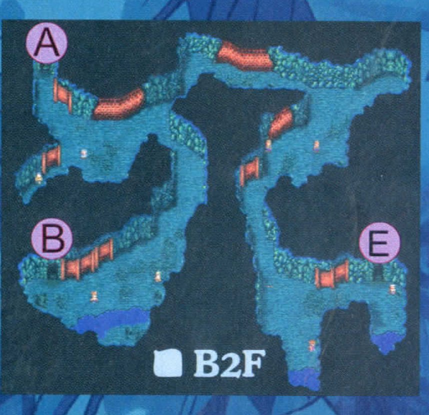


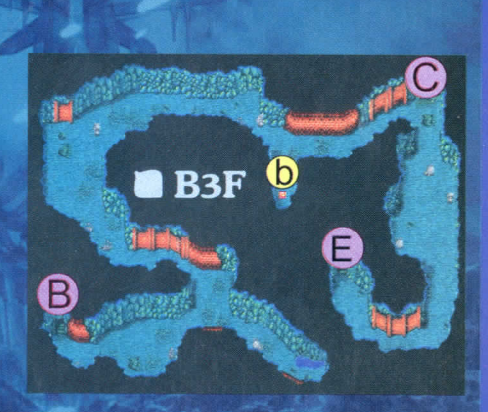


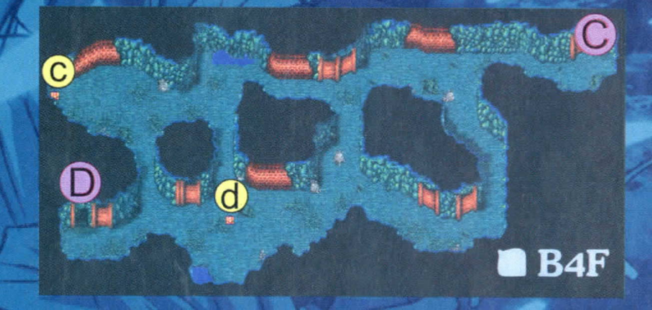

經打探下知道不合格的人會在市內西北面「苦難的迷宮」內做苦力。在迷宮內救出珍和朗華後，經B5F的出口來到保卡公館的牢屋，經樓梯到公館內終找到了保卡，這混球和以往一樣自大誇耀自己的魔法力及這「新維因」，相反莉美娜卻好像已從旅途中領悟到重建魔法師公會的真正意義。要教訓保卡，莉美娜必須不斷使出「白龍之守護」，因保卡是沒有任何魔法屬性弱點的，所以希萊和珍要不停使用直接攻擊的特殊技。將保卡打敗及取得他手上的「黑龍之力」後，莉美娜急不及待的跑上樓見她的母親，母女重逢後，美莉亞說保卡對她非常恭敬，更說旁邊的一大堆禮物是予備送給莉美娜的，聽見美莉亞的話後各人也相當意外，這時地面突然開始發出強烈的震動，保卡進來說沒有了他使用黑龍之力，新維因便會墜落，因此要莉美娜趕快交回黑龍之力，無奈下正想聽從之際，露西亞說她也能輕易運用黑龍之力，果然在她的能力下新維因能安全着地，一敗塗地的保卡說從今他又要變回昔日的平凡懦夫了，但在美莉亞的寬恕下，保卡決定痛改前非，協助莉美娜母女重建魔法師公會。

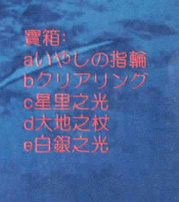
## 「苦難的迷宮」



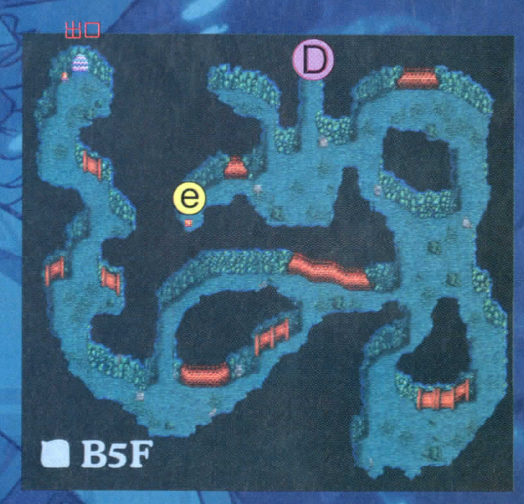






依保卡所説黑龍洞窟就在礦山通道內的某一角落（地圖上的紅點），洞窟內有很多具毒性的小水氹，要盡量避免踏上。BOSS的黑之魔龍會使用各種屬性的魔法攻擊，在「白龍之守護」的掩護下各人要不斷使用無屬性的特殊技直接攻擊，苦戰下殺敗牠後使可將真正的黑龍解放。



## 黑龍洞窟

B1F

B2F

B3F

B4F

B5F

B6F

BOSS

寶箱:
a雷雲之杖
b治愈木之實
c星之短劍
d天使之指輪
eフォースリング
f星くずの指輪
g 312s
h獵人之紋章
i治愈之果實
j天使之淚
k星里之光

# 恢復瑪莉的心

返回恢復正常的龍氣船後，向新維恩的東南面前進到了朗華和里奧兄妹的故鄉拉古拉露(ラクラル)村，在村內最上方的故居內發現里奧竟在此出現，兩人在此故地回想起一段往事，當年瑪莉得了一種不治之症，她雖然渴下了朗華找來的藥而獲救，但從此卻性情大變。里奧經調查下知道了那藥竟是蘇法的血，為釋放妹妹的露魂里奧決定親手殺掉瑪莉，說完便離開村子了，慌張的朗華一時亦不知怎辨，這時露西亞說若有「雅露典娜之淚」便可能為瑪莉回復本性，重燃希望的朗華聽後說這寶物應放在村子西北方的莎依加姆神殿(セレカム神殿)內。



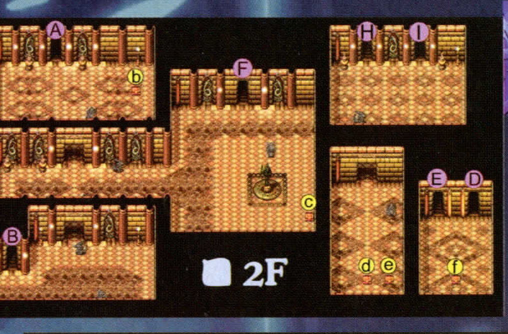

在神殿內四處也是渴下了蘇法的血而喪失本性的村民，經魔法陣到達收藏雅露典娜之淚的房間，在露西亞的使用下附近受蘇法的血所影響的人亦回復正常。返回一樓女神像後的房間，看見里奧正想揮劍殺死瑪莉，朗華見狀即時上前加以制止，但瑪莉看來並未因雅露典娜之淚而回復本性，露西亞說她可能喝下蘇法的血已太久了，她的心已被侵蝕得所剩無已，唯一辦法是要將朗華的心轉送到瑪莉的深心處將之喚醒，但失敗的話兩人也會即時死掉，這時失常的瑪莉突然喚出了怪物攻擊希萊等人，而朗華亦下定了進入瑪莉心內將她解放的決心。

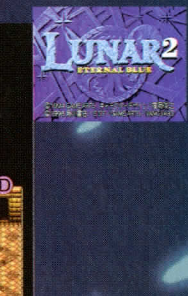
## 莎依加姆神殿

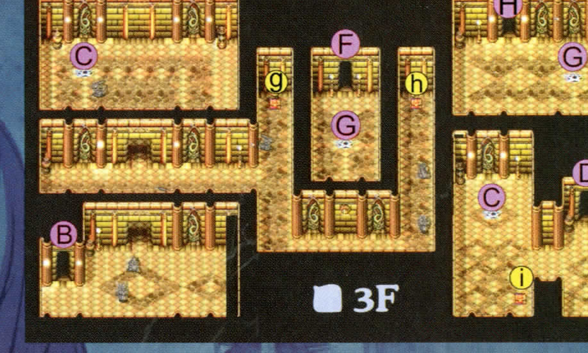











寶箱：
a星里之光
b聖爺之髮飾
c光系之護腕
d白銀之光
e生命之寶珠
f生命之寶珠
g劍匠之頭盔
h司祭之禮服
i虎之道着









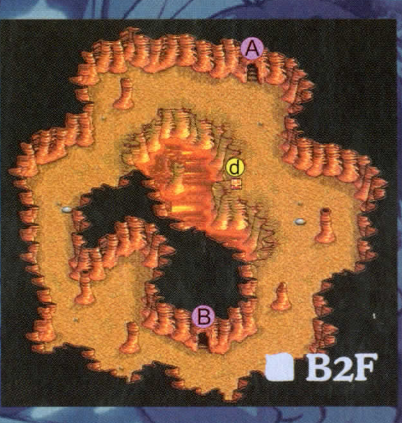


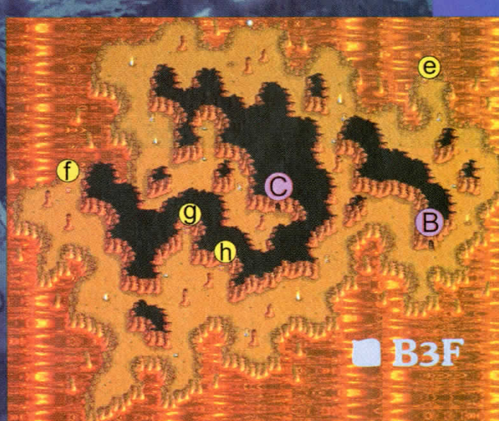


朗華喚醒瑪莉的旅程，和希萊眾人在現實與怪物的戰鬥在交織着，可惜無論朗華如何努力也找不到瑪莉真正的心，心急如焚的他看見了一絲微弱的光芒，接觸後回到了瑪莉和他小時的回憶，原來真正的瑪莉自小害怕朗華因保護自己而受傷，因此一直回避現實，但在朗華的一番真誠的說話後終於解開了心扉。打敗怪物及救回瑪莉後，里奧繼續因自責而離開。經瑪莉身後的門來到「赤龍洞窟」，洞窟內的怪物大部份也害怕冰系的魔法，到洞窟最深處遇到赤之魔龍，在「白龍之守護」防御下，苦戰一番便可將牠打敗，與牠戰鬥前不妨先裝上冰之紋章以可放出冰系的魔法。露比看見封着自己真身的水晶後，害怕會因身體有所轉變而與希萊分開，而不想變成大人的姿態，但聽過希萊的一番鼓勵說話後，最後亦答應變成大人成為真正的赤龍，取回自己的力量解開封印。

## 赤龍洞窟

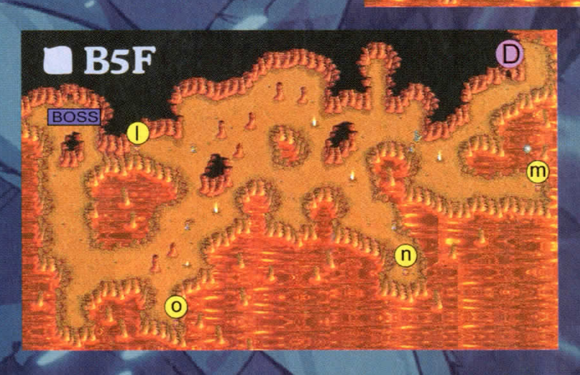









寶箱:
a聖爺之髮飾
b治愈木之實
c抗魔之指輪
d生命之寶珠
e劍匠之鎧甲
f鬼神之紋章
g治愈之果實
h虎之護腕
i天使之淚
jミジチの指輪
k聖水
l天使之淚
mシールポリング
n天使之指輪
o星里之光

製造商：SNK　售價：328港圓　發售日：98年8月27日
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
AVG／MEM／2人

WRITTEN BY FUKUDA

# 拳皇 京
# THE KING OF FIGHTERS KYO

## 燃燒吧！京！

## 以最強的無式來殺出血路！

### 探索戰鬥系統尋求勝道

雖然《拳皇 京》與其原作《拳皇》系列，因遊戲性質的不同而令玩法產生變化，可是若無法掌握戰鬥技巧要打敗頑敵確實有相當的難度，故此在攻略展開前有需要向大家講講各種相關要點。簡單來說，除了部份速度極快的角色外，如想確實擊中對手就必需預先提高速度，事關有部份強力必殺技或超必殺技的起動速度實在很慢，假若閃避多次再配合角色基本速度便能大大提高命中率，當然向後退和對手保持距離亦可避開大部份的攻擊。

另外，玩者亦需要把握時間來儲氣增加POWER，最好就趁對手的氣用得七七八八需要回氣時順道儲氣，否則胡亂儲氣就很容易被對手有機可乘。防守方面，假如被對手逼近無法閃避或進攻時，不妨使用速度極快的拳頭或腳踢攻擊，不但能阻止對方的攻勢還可造成一定傷害，實戰上較強行使用必殺技或超必高得多。至於連續技和速度判定較弱的必殺技，筆者奉勸還是少用為妙，原因是若速度不夠高的話就根本無法使出。


■戰鬥畫面

### 以月之紋來狙擊八神

像鬼魅般出現在各地的八神庵，對遊戲流程有着莫大的影響，除部份事件需要在和八神戰鬥後才會繼續發展外，更需借助八神來提升角色們的好感度。基本上當八神出沒或遇到他時，就會顯示代表着對應狀況的月之紋，第一款月之紋代表八神正游說其他同伴幫助他，這時該同伴的好感度會下降，需要盡快阻止其行動。第二款月之紋是與行動中的八神碰過正着，只要戰勝他就可提升被游說同伴的好感度，相反輸掉就會減低。第三款月之紋代表偶然遇到八神，若擊倒他就能提升全體同伴的好感度，戰敗的話則會減低。

### 事件進行的優先順序

在《拳皇 京》裏，除可直接進行與主題有關的主軸事件外，空閒時玩者更可到特定地點來進行拉攏同伴加入的副事件，以找尋參加本屆拳皇大賽的夥伴。請留意，這些副事件只能在完成一段主軸事件後進行，例如當替BOGARD兄弟找尋有關GEESE的情報時是無法在其他地方引發副事件，直至完成整件事為止才可，因此玩者可先集中精神解決各主軸事件，等待有空便進行其他對故事發展沒有影響的副事件。



■當引發了主軸事件，就無法進行各角色的副事件

### 戰鬥操作總覽（當角色為1P時）

| 主指令 | 功效 | 用途優劣點解說 |
|---|---|---|
| R1 / R2 | 前進 | 可向前移動一步或兩步，以配合使用招式的距離判定，假若速度較對方的行動為快便變成向前緊急迴避。 |
| L1 / L2 | 後退 | 可向後退一步或兩步，以避開對方攻擊上的距離判定，假若速度較對方的行動為快便變成向後緊急迴避。 |
| ↑ | 回避 | 整場戰鬥的最基本元素，不但能避過對方速度較慢的攻擊，更能增加自己的移動速度，只要不斷回避便能令較慢起動速度之必殺技實行機率增加。 |
| ← | 防禦 | 硬擋對手攻擊但不會有任何傷害，實行速度為全部動作中最高，可是當成功擋格後便會減低速度。 |
| ↓ | 儲氣 | 運勁令POWER能量計增加64點，實行速度相當低需預先提升速度才可，留意若被對方的必殺技擊中亦可增加POWER。 |
| × | 拳系 | 使用拳頭或拳系必殺技來攻擊對手，每招必殺技都需要一定數量的POWER才能使出，否則角色就會變成NEUTRAL狀態。 |
| ○ | 腳系 | 使用腳踢或腳系必殺技來攻擊對手，每招必殺技都需要一定數量的POWER才能使出，否則角色就會變成NEUTRAL狀態。 |
| □ | 連續技 | 如九傷或爆裂FINISH等均是連續技，留意每種連續技都會用上2至3個回合，假若起動時被解破則會變成NEUTRAL狀態。 |
| △ | 超必 | 使用攻擊力、判定或速度均很強的超必殺技，每款所消耗的POWER都非常多，如想增加實行機率最好先回避多次來加速。 |


■TYPE-1，代表八神正騷擾着各同伴
■TYPE-3，代表偶然遇到八神
■TYPE-2，代表與行動中的八神碰過正着

### 角色好感度的重要性

在地圖畫面按SELECT就會出現顯示角色好感度的畫面，好感度由最好（大笑）到最差（嬲怒）共分為5級，只要適得其法便能有效率地提升角色們的好感度。最簡單的方法便是和角色們直接會面，即使沒有引發事件也好每次見面都能提升該角色的半級好感度，另外先前已提過可借助遇見八神來增加全體角色的好感，至於提升好感度的用處是更確實令同伴參加拳皇大賽，除了達成角色的特定事件外好感度起碼要為一般或以上。



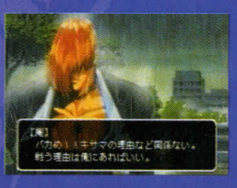
■角色好感度表



# 通往擊倒大蛇之道

## I 日本篇

某天，在降着連綿雨串的公園裏有兩名青年毆鬥起來，他們分別是上屆拳皇大賽冠軍草薙京與及宿敵．八神庵，雖然八神面呈不敵的樣子，可是他突然受到體內血液的衝擊所影響，暴走中的他擊倒了京。雖然八神不知道原因如何，但是公園內有三個陌生人在觀察着整場戰鬥，此外還有一名巫女…



在陽光普照的上學日子裏，阿京仍舊躺在學校天台進行午睡，這時出現了一名熟悉的面孔，原來就是他的女朋友阿雪，就在閒談之際一名自稱矢吹真吾的學生要求和阿京較量，結果當然能輕易擊倒他，隨後他懇求要當阿京的徒弟，在別無他法下唯有接納他的請求。當離開學校時，有三名穿着修行服裝的兄妹出現，說要拿走阿京的「招待券」，身為拳皇大賽冠軍的他固然不會隨便讓步，最後以武力擊敗為首的千堂恭司趕走他們，想深一層他們是否想得到今次拳皇大賽的招待券呢？



在石橋上，阿京碰巧遇上八神與七枷社和山崎龍二之間的紛爭，只是不知為何八神會再次暴走起來。直到黃昏便返回家(草薙道場)裏去，父親柴舟說收到拳皇大賽的邀請信，柴舟說要證明一下阿京的能力，只要留心點要戰勝他出並不困難。在再次回家時，柴舟吩咐阿京要把一封信帶給住在東京的堂兄草薙蒼司，答應過後[引き受ける]便前往火車站去，就在把蒼司放棄拳術之事道出後真吾提議窺看信中內容[中をのぞく]，發現竟是一張非常嚇人的照片，相中人應該是蒼司於習武時期所攝下的。到達蒼司位於東京的住所時，阿京即時被他喝罵懶惰散慢，結果阿京需要用戰鬥來證明並沒有這一回事，接着把信封交給蒼司後他便乘火車返回大阪。



在草薙道場阿京向父親詢問有關蒼司放棄武術之始末，但眼見柴舟欲言又止，最後柴舟叫他直接問蒼司本人比較好。在大阪車站阿京遇到麻宮雅典娜和阿雪，說過此行目的後雅典娜強行說要跟着去，結果唯有讓她們一起出發[連れていく]。在蒼司的家當阿京問及有關蒼司放棄武術的事時，蒼司承認那張恐怖照片內的人確實是他，原來草薙家歷代相傳習武者都會有變成「鬼」的階段，即使是柴舟亦經歷過，為了妻子蒼司因而選擇放棄武術之途，後來他勉勵阿京並不是每個草薙家的人都會有此遭遇吧。在車站和阿雪等人道別，接着阿京回家時和柴舟談及關於變成「鬼」的事，結果阿京堅持即使會變成「鬼」仍會鍛煉武功[覺悟はある]。



離家後再次返回家時，母親告訴阿京蒼司有緊要事找他，於是馬上致電給蒼司，得知原來其親妹草薙葵不知所蹤，阿京因而踏上找尋阿葵之道。思前想後下，阿京終於在阿葵經常出沒的山路地帶找回她，言談間阿葵仍誤會是阿京令其兄長放棄武道，因而嘗試以自行研習修得的武功來對付阿京，殊不知她右手出現藍色的火芒。難道是大蛇的武功？雖然她提及過有人教導她這種武功，但她卻始終不肯道出有關內情，就在這時千堂三兄妹出現，雖然能輕易解決他們但卻被葵逃走了。



到處逛了一會後阿京在學校碰回雅典娜和蒼司，把阿葵學習大蛇格鬥技之事告訴過蒼司他便求阿京出手相助，答應他後就到各處搜尋阿葵的蹤影。跟着會遇到八神的突襲，將他擊敗時阿京問他到底有否把大蛇之技傳授予阿葵，庵斬釘截鐵地說只是被大蛇力量影響到自己的血，他根本不懂甚麼大蛇之技。及後回家時阿京聽到父親的叫喊聲，原來七枷社與山崎龍二到道場來搗亂，但卻找不到需要的物品而離去，正當想追向二人時柴舟馬上阻止，說他們的目的是聽後令人莫明奇妙的「劍」和「神器」，而在阿京把仍未找到阿葵的消息道出後柴舟叫他盡快要找回她。在各處找尋不果的京於是拜托二階堂、雅典娜、拳崇、舞和千鶴等人，留意曾否見過阿葵或有她的消息，就在焦躁之際在調查期間碰上礙事的千堂三兄妹，痛擊他們後阿京總是感到有人在跟蹤自己似的…



直到第二天，剛在各處之間移動時遇到雅典娜和椎拳崇，他們吵起小架來令阿京不知如何是好，雅典娜忽然要求和阿京約會以刺激拳崇，但阿京已心有所屬當然立即拒絕[アテナとデートしない]，這時阿雪出現並提議到遊樂場去，結果阿京和她渡過了愉快的一天。臨離去前她說很想再聽阿京的結他表現，於是往學校和雅典娜及拳崇會合一起到小型演奏廳去，當他們在準備樂器時八神竟然出現，說要和阿京決個勝負，雅典娜頓時提議利用現場演奏來進行競賽，好





戰者八神居然會答應這個要求，結果眾人聽到二人不分上下的歌藝。

聽完歌後，可乘火車前往東京的神社找神樂千鶴，這時發現於神社內七枷社和山崎龍二欲向神樂強行索取「鏡」，阿京便插手幫助她擊退二人。戰鬥後神樂告知他們想奪取的是用來封印大蛇之長靈魂的三神器之一——八咫之鏡，接着神樂請求阿京替他找八神過來，說他體內所流着的大蛇之血是令其暴走的主因，



由於尋找阿葵的線索仍未有眉目，阿京於是馬上乘火車返回大阪。在草薙道場柴舟提及草薙家與八神家的敵對狀態早已在660年前，有關血之盟約的宿緣所造成的，不明所以的京跟着繼續找庵的下落，細尋下終於找到他，交戰過後京馬上把來意道出，最後庵在極不願意下前往東京找神樂。



在神社神樂將草薙家與八神家過去的事道出，八神此時因血的暴走而暈掉，接着在舞的家找過阿舞聽取神話時代的事，然後再找神樂就會被告知有關草薙家被八尺瓊(八神先祖)世世代代咀咒的始末。

由於明瞭草薙家族人為何會變成「鬼」，因此阿京便到蒼司之家去勸他返回道場，以掃除大蛇力量的草薙之拳來驅走心魔，臨行前京表示會必定找回阿葵的，當返回大阪真吾提議先休息



一天才繼續行程。到第二日在各地調查時剛巧遇到阿雪，問京能否和她約會，答應她[デートする]過後便繼續找尋阿葵的蹤跡，直至黃昏阿京與阿雪進行約會，她說有兩張觀賞時裝表演用的入場劵，結果決定到會場去。在表演進行時阿雪發現阿葵與千堂翔二靠在舞台側面，與此同時阿京亦被千堂等人包圍着，不消一會已能解決他們，隨後SHERMIE表示可算是她把大蛇之技教給阿葵的，她握過阿雪的手並說「應該錯不了…」便逃之夭夭，雖然很想上前追捕但需要將傷重的真吾帶往醫院，這時認識一名住了醫院兩年很想觀看拳皇大賽的小孩圭輔，阿京承諾會去探望他的。翌日當找尋阿葵不果時，阿雪提醒已承諾過圭輔的約定，結果便決定前往醫院探望他[見舞いに行く]，發覺圭輔是千堂三兄妹的弟弟，原來為滿足弟弟觀賞拳皇大賽的願望，千堂他們於是用盡辦法來奪取阿京的招待券，後來被SHERMIE以參賽資格來引誘他們替她辦事。



根據千堂等人的情報，阿京果然在山路區域找回阿葵，把蒼司返回道場繼續修練的消息告訴她後只要前往草薙道場，就可消除阿葵對京的種種誤解。接着離開道場在外面會碰到阿雪，她說在上次約會時因為真吾突然被打傷打斷了原本行程，於是要求繼續進行約會，答應她後便可帶她到各處遊玩，直至感到疲倦她便會回家休息，隨後在火車站真吾提及是時候要往美國那邊，找TERRY他們參加拳皇大賽。



## 角色副事件集

### 二階堂紅丸

首先要不斷到石橋找他直至展開戰鬥，戰勝後再往石橋就會看見他彈着結他的孤獨樣子，這時可選擇幫助他尋找女伴，及後當找他時會展開另一場戰鬥，必需打敗他才能令他心服，選取[おまえなら大歓迎さ]他便答應參加拳皇大賽。



### 大門五郎

首先連續拜訪大學兩次，便會發生大門學生被打傷的事件，若再進入大學就得知行兇者原來是千堂三兄妹，要和大門一起擊敗他們。接着到大學去會發生女助教的戀愛事件，如果再進入便會碰到山崎龍二與七枷社，擊倒他倆就可令大門答應組隊參加拳皇大賽。



### 椎拳崇

首先要聽到拳崇向二階堂請教有關追求女孩的心得(通常在廣場或公園)，接着當被他含憤挑戰時必定要取勝，這樣他和雅典娜便會答應一起參加拳皇大賽。



### 不知火舞

首先要曾經和她見過面，不久她會邀請阿京和阿雪參加茶會，答應後在返過大阪的情況下第二天到阿舞家去參加茶會，直到晚上訪客CHRIS與SHERMIE以為不知火家遺物是和大蛇封印有關，在私自偷走時被發現，只要協助阿舞打敗二人便能令她答應一起參加拳皇大賽。



### 神樂千鶴

只要在山崎龍二與七枷社襲擊神社之際，協助神樂將敵人擊退便能令她答應一起參加拳皇大賽。




## 美國篇

從東京乘坐飛機直往美國加洲地區，在大街[メインストリート]阿京找到著名的流浪格鬥家TERRY，互相寒喧一番後便禁不住切磋武藝。他說現正朝着SOUTH TOWN的方向移動問道是否願意一起行動，阿京當然樂意接受[一緒にいく]，接着他往墳場和其弟ANDY會合，為測試多年以來的修行成果因而決定找殺害養父的GEESE報仇。輾轉下阿京等人到達南鎮SOUTH TOWN市集區，TERRY與ANDY為決定午餐到底吃漢堡包或是納豆意粉而煩惱，身為年青一族的阿京當然選擇吃漢堡包[ハンバーガーを食べる]，後來在繁華街尋找獨自進餐的ANDY時愛攪事的山崎龍二出現，說着甚麼狩獵到兩頭獵物之類的話，TERRY因而聯同阿京一起對付他。



直到黃昏當阿京等人在南鎮的市集區[ダウンタウン]徘徊之際，TERRY提議先去找住宿的地方，這時BLUE MARY出現說她接受了委托正調查有關區內有人以非法手段收樓一事，縱使TERRY說這只是他們的事，但阿京認為即使出手幫忙亦不會有太大問題[テリー・アンディを手伝う]。後來當再次進入市集區時收樓者終於出現，原來就是絕對忠心於GEESE的部下BILLY KANE，為趕走敵



人阿京於是決定站在TERRY那邊出手相助[テリー・アンディに加勢する]。戰勝BILLY後剛現身的MARY説她代表美國政府來緝捕他和GEESE，阿京在這情況下當然站在正義的一方[マリーに協力する]，可是BILLY得到同僚的相助得以逃脱，最終雖然眼白白看着BILLY跑掉，不過MARY卻道出一個驚人秘密，就是GEESE的製藥公司竟然與大蛇是牽上關係的！(補充：選擇幫助BILLY就會變成令他加入的劇情，若選擇兩者也不幫則會出現MR.BIG的劇情)



當再次到達市集區時，TERRY等人為商討對付GEESE的辦法而展開作戰會議，由於不清楚他的居住地點故此無法貿然行動，唯有先到各處打探一下吧，臨行前MARY叫阿京必定要前往加洲拜訪KING的酒吧。接着乘飛機往加洲CALIFORNIA去，在酒吧門前發現有血跡相當古怪，甫一進店就遇見店主KING，細談下得知最近鎮內有不少人患上怪病，而醫院方面則和GEESE的製藥公司關係異常密切，難道兩者之間有着不可告人的秘密？離開酒吧後阿京在製藥公司大樓重遇TERRY和ANDY，他們説要盡快返回南鎮找尋GEESE的下落，不過幾經波折也是屢尋不獲，結果也是要靠專門提供情報的人協助。乘飛機到達加洲後阿京馬上前往大街找MARY，可是現階段所有人都不知道GEESE的所在，雖然沒有進展但TERRY卻依然沒有灰心，隨後真吾問道既然南鎮與加洲並沒有任何消息，倒不如到鄰近的墨西哥去可能會有新發現。



在墨西哥內的坂崎道場，坂崎獠説他們有學生患上發瘋似的奇怪病症，經提醒下想起可到加洲那間醫院進行調查，果然在醫院大堂發現血跡，這時負責看守的RALF和CLARK阻止阿京繼續調查，只是透露LEONA因暴走而住在這所醫院內。接着再入醫院會遇到正調查GEESE與大蛇之間關係的MARY和KING，她們為找尋線索因而決定在晚上潛入醫院，阿京當然肯出手相助。到了晚上他們在醫院摸黑調查，忽然遇到實力差勁的守衛千堂三兄妹，擊退他們後在情報處理室只要輸入密碼「OROCHI」就能啟動電腦，資料顯示全部病患都是因服食了製藥公司的藥物而發病的，猜想在幕後操縱着的應該是GEESE了，最後阿京應承MARY將此事通知身在製藥公司的TERRY和ANDY。





甫一進入製藥公司，TERRY等人就遇到多次阻撓各人行動的七枷社和山崎龍二，原來他們利用GEESE來散播大蛇之血令人們暴走起來，雖然對手有相當實力但集三人之力結果也能打敗他倆。敗陣後的七枷社告知GEESE現正處於最頂層的VIP房間，當到達頂層原來GEESE已恭候多時，他説擁有大蛇力量的他實力上已非當年同日而語，在一年前的拳皇大賽他被大蛇的力量所吸引，於是購入製藥公司利用市民作人體實驗，怒不可遏的TERRY等人於是用盡全力將他和BILLY擊倒。後來GEESE站起來繼續戰鬥，再次打敗他後真正GEESE出現在眾人眼前，原來該名依仗藥物的只是其影舞者，因為沒打算久留GEESE最終乘坐直升機逃掉。事件過後雖然無法將GEESE繩之於法，也並非完全一無事處的，臨近拳皇大賽展開阿京決定返回日本繼續尋找同伴。



## 角色副事件集

### 怒隊

首先要不斷前往醫院直至打聽到LEONA暴走一事，接着進入醫院探望她時HEIDERN會將事情的來龍去脈道出，不一會CHRIS會引發她的潛在暴走力量襲擊阿京。戰勝後稍等一會再去找她，HEIDERN便會要求京讓LEONA參戰，答應過他再到酒吧觀看他們慶祝LEONA的假出院酒會，那麼他們三人便會參加拳皇大賽。



### 龍虎隊

首先要在墨西哥的坂崎道場，聽到坂崎拓馬提及想由獠、ROBERT和由里組隊參加拳皇大賽之事，接着在支部道場由里對父親的自作主張強烈表示不滿，後來在機場當由里想乘飛機去找KING時受到獠的阻撓，若京代替獠出戰並將由里打敗便可令全隊龍虎隊參加拳皇大賽。



### KING

首先要進入加洲的酒吧和KING見過面，接着繼續到酒吧直至她的弟弟離家出走之事件發生，選擇[手伝う]幫助她。然後到遊戲機中心便能找回其弟，留意第一次時選擇哪個選項亦可，第二次時則要選[放っておく]，跟着再到酒吧直至和KING一起喝酒的事件發生，這樣她便會參加拳皇大賽。



### BLUE MARY

首先要到加洲大街和MARY見過面，接着要有幸碰到八神游説她的場面，若能成功打敗八神那MARY便會邀請京去吃一頓法國餐，進餐過後她便會參加拳皇大賽；這時到酒吧去亦會有MARY請喝酒的事件。



## II 日本篇

當乘坐飛機返回日本老家時，在草薙道場真吾問阿京能夠和他進行武術練習，答允後[稽古をつける]二人便會前往學校的花園，真吾用盡全力使用模仿自師父的絕招鬼燒，可是卻沒有丁點兒火焰。跟着肚子有點餓的京要真吾在3分鐘內到店子替他購買麵包和鮮奶，此時阿雪出現問京能否和她約會，答應她後真吾竟然能夠依時買到麵包，阿雪見狀為免打擾二人練功於是自行離開。及後在廣場阿京遇到正在看書的阿雪，她會再問阿京有關約會的事，當然要立即答應她，直到第二天在學校門口千堂三兄妹又一次狙擊阿京，擊敗他們後趕到廣場去的京發現阿雪不在，心想自己實在遲到得有點過份，殊不知在學校被雅典娜責怪過後回家





時母親告知阿雪沒有歸過家。心急如焚的京連忙找神樂和舞，神樂推測阿雪被人帶離日本國境外，至於阿舞則從ANDY處聽過雪曾在美國出現，綜合以上推測京於是到機場準備前往美國，柴舟告訴京阿雪的事可到墨西哥找拓馬幫手。



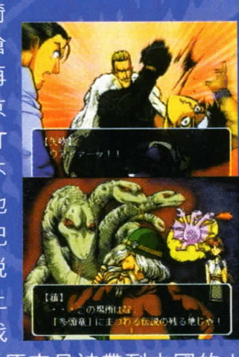
到達墨西哥的坂崎道場時，雖然坂崎拓馬知道阿雪失了蹤，但卻不清楚她的去向在哪兒，至於ROBERT則因財團事務而前往中國。接着在往加洲後再次進入機場找ANDY，他説在離開日本前往美國的途中看見阿雪被人帶走，但卻看不清楚到底那人是男是女，這時京非常激動抽着ANDY的上衣不斷追問，過了一會才能平靜下來。由於在登機前ANDY提議可去找MARY查詢有關情報，故此便在晚上時段到加洲大街和她會面，這時七枷社出現偷襲，只要幫MARY擊退敵人她便肯協助尋找阿雪的下落，但若發現山崎就需要將情報馬上通知她，最後阿京乘坐飛機出發前往中國。



## 亞洲篇

聽過坂崎一家的情報後，在中國的加西亞財團總部[ガルシアカンパニー]果然找到ROBERT，原來這財團在中國是以發掘貴重金屬礦坑作為主要業務，因此便會有大量線人與及收到充足情報，若阿雪在這裏出現過他就一定會知道。再找ROBERT幾次他會收到線人提供的地圖，這時山崎龍二出現並強行搶走了地圖，只要再進入財團總部阿京就能聯同ROBERT一起對付山崎，不過即使戰勝山崎他也會馬上逃走。記起當日MARY的説話，阿京於是馬上到加洲大街去找MARY，她説阿雪原來是被帶到中國的山嶺區域去，跟着當準備返回中國時在機場遇到坂崎兄妹。





在財團總部眾人會合時，ROBERT表示最好請熟悉山中地勢的鎮元齋擔任嚮導，可是在老伯的家裏其孫女麗鈴説鎮元齋不在，結果從信件處知道他被隔鄰村的大財主金滿邀請到那兒去。由於擔心其安全阿京於是與麗鈴和ROBERT到東面的金滿邸，但卻發現酒醉如泥的老伯安然無恙，原來金滿本想邀請老伯教他拳法來鍛煉精神。把鎮元齋抬回家後，當他看過地圖便説那裏是傳説中多頭龍（八歧大蛇）所出現的地點，京估計山崎他們可能將阿雪捉到那裏去，由於情況非常危險所以便馬上前往北面的山嶺地帶，果然發現了七枷社和山崎龍二，在擊倒他們之際京因對雪的愛而令他領悟草薙流古武術的最強奧義——無式。當阿京四處找尋阿雪的蹤影時，她就在此時出現在眾人的面前，原來這是神樂所設下的計謀，希望京能夠引發自己的潛能學到無式。





## 角色副事件集

### 鎮元齋

首先起碼要學到無式救回阿雪，接着不斷進入鎮元齋之家直至雅典娜和椎拳崇拜訪，這時京需要聯同老伯打敗雅典娜二人，跟着再進小屋選擇[大歓迎さ]懇求他出場，那麼老伯便會加入參加拳皇大賽。



### 東丈

首先要到韓國的河邊和東丈見面，在第二次時需要選擇幫助他捕捉鱷魚，第三次要打敗企圖搶走鱷魚的千堂三兄妹，之後在地下擂台賽擊倒他並將所得獎金交出作為鱷魚的賠償，就可令他加入參加拳皇大賽。



## 拳皇大賽篇

既然已學到最強之技，現在可到世界各地游説各人參加今屆拳皇大賽，記着可先返回大阪接受柴舟給予的草薙流正式傳人這稱號。當距離拳皇大賽開始的日子剩下兩日時，晚上阿雪便會出現強行要求進行約會，但翌日她卻被CHRIS等人擄走…

由於太過擔心阿雪的安危，柴舟等人恐怕京未能在比賽中發揮水準，不過在過往三十天來所花的努力並非白費，因為同伴們均守信到來答應和京組隊出場。拳皇大賽的賽制非常簡單，採用淘汰形式的它首兩場比賽對手均是以隨機選出，第三場則會是對「在月之夜藉着大蛇之血而發狂的庵」，至於決賽對手便是OROCHI隊，當然將他們打敗後最終會展開與OROCHI的死鬥。故事來到這裏已漸入尾聲，筆者還是留點空間給各位繼續玩下去吧。



## 截稿前追加！另外五名隱藏角色出現條件

| 隱藏角色 | 輸入指令 |
|---|---|
| 草薙蒼司 | 把游標移向草薙京後按住L1來作選擇 |
| 草薙柴舟 | 把游標移向草薙京後按住R1來作選擇 |
| 千堂恭司 | 把游標移向坂崎獠後按住R1來作選擇 |
| 千堂翔太 | 把游標移向ROBERT後按住R1來作選擇 |
| 千堂順子 | 把游標移向坂崎由里後按住R1來作選擇 |

## 全角色性能分析（故事及對戰模式通用）

*備註：攻＝攻擊力，移＝有效距離，速＝起動速度*

### 草薙京



**推薦技**

貳百拾貳式．琴月 陽　攻中／移5／速5

不但判定強和速度快，更能給予對手一定的攻擊力，可算是極強招式。

裏百八式．大蛇薙　攻大／移3／速5

草薙京最實用的超必殺技，只要閃避數次來增加速度便能輕易命中對手。

**禁招**

四百壹式．罪詠　攻中／移2／速3

除了其連續技特性需要2 TURN外，近身判定及起動較慢是它的致命傷。

## 二階堂紅丸



### 推薦技

**反動三段蹴** 攻中／移 3／速 3
其對前判定不弱，加上有相當攻擊力故實用性較高，但留意要先不斷加強速度。

**雷光拳** 攻大／移 2／速 6
高起動速度對超必殺技來説是非常重要的，至於攻擊力則尚算 OK。

### 禁招

**雷靭拳** 攻小／移 1／速 4
無需多解釋，只能近身使用的必殺技兼且速度不快，倒不如使用直拳。

## 大門五郎



### 推薦技

**裏投** 攻中／移 4／速 4
原作為移動投的它當然可在遠距離使用，速度亦算不俗。

**切株返** 攻中／移 2／速 5
能力和裏投不相伯仲，速度方面稍為佔優但需較接近對手才可。

### 禁招

**根返** 攻中／移 1／速 2
若要使用根返進行攻擊，不妨用回上述兩招還好。

## TERRY BOGARD



### 推薦技

**バーンナックル** 攻小／移 5／速 4
攻擊力雖然很低，但優點是其遠程能力，即使站在畫面邊亦能使用。

**パワーゲイザー** 攻大／移 3／速 5
比較實際的超必殺技，特點是速度並不低，無需花太多 TURN 來加快速度。

### 禁招

**パワーダンク** 攻小／移 3／速 3
與其要用此招，還是選擇其他的會比較好，因為説真的很難找到優點。

## ANDY BOGARD



### 推薦技

**斬影拳** 攻小／移 4／速 5
平均來説，斬影拳應該是 ANDY 的最常用招式了，和原作在用途上大同小異。

**超裂破彈** 攻大／移 5／速 4
若對手想跳開來儲氣，可試試以這招來殺過措手不及，失誤亦較飛翔流星拳低。

### 禁招

**擊壁背水掌** 攻中／移 1／速 3
實在慢得有點過份，到底在甚麼情況才能用到它呢？

## 東丈



### 推薦技

**スラッシュキック** 攻小／移 5／速 4
衡量過移動距離和速度，此招比其他招式的應用性是較為大的。

**スクリューアッパー** 攻大／移 3／速 6
就超必殺技來説高機動力是它的特色，儘管雙方保持半個畫面的距離仍可使用。

### 禁招

**爆裂フィニッシュ** 攻中／移 2／速 4
基本上連續技的實用性並不高，若有失誤便陷入危機，因此使用超必會比較好。

## 坂崎獠



### 推薦技

**虎砲** 攻中／移 1／速 7
雖然只可在近距離使用，但其高速度足已能彌補一切缺點。

**霸王翔吼拳** 攻大／移 5／速 5
不論站在哪個位置都可使用的超必殺技，用途較龍虎亂舞為廣範。

### 禁招

**虎煌拳** 攻小／移 2／速 4
與其使用虎煌拳，不如以猛虎雷神剛來進行攻擊還好。

## ROBERT GARCIA



### 推薦技

**龍牙** 攻中／移 1／速 7
近距離使用的必殺技，其高速特性往往能夠攔截對手的攻勢。

**霸王翔吼拳** 攻大／移 5／速 5
雖然威力及不上龍虎亂舞，不過限制則比較寬鬆，破壞力也令人滿意。

### 禁招

**極限流連舞腳** 攻中／移 1／速 3
在這遊戲裏，差不多所有打擊投的起動速度都是很慢，還是少用為妙。

## 坂崎由里



### 推薦技

**ユリ超ナックル** 攻小／移 5／速 5
屬突進型的它起動速度也很快，往往能夠破解對手的強力攻擊。

**飛燕鳳凰腳** 攻大／移 4／速 5
能夠在頗遠的距離外擊中對手，另一方面速度上比霸王翔吼拳還要快。

### 禁招

**雷煌拳** 攻小／移 3／速 4
實際上雷煌拳並非完全沒用，只是選用其他招式會比較好。

## 麻宮雅典娜



### 推薦技

**フェニックスアロー** 攻小／移 4／速 4
用途和特性接近飛行道具，由於攻擊力較佳故使用率大增。

**Sクリスタルビット** 攻大／移 4／速 6
無需多説，這招超必殺技的高速度令其實用性增加不少，缺點是威力稍遜。

### 禁招

**Sサイキックスルー** 攻中／移 1／速 4
如想用指令投來攻擊對手，還是集中精神鑽研其餘的打擊技吧。

## 椎拳崇



### 推薦技

**龍顎碎** 攻中／移 2／速 7
起動速度極快，與其使用攻擊力差不多的招式倒不如以它來進攻。

**神龍天舞腳** 攻大／移 3／速 5
椎拳崇的實用超必，需要留意和對手之間的距離及速度差距。

### 禁招

**龍連打** 攻小／移 1／速 3
打擊投的用途已被多次證明了很低，應考慮其餘必殺技的可取性。

## 鎮元齋



### 推薦技

**回轉的空突拳** 攻小／移 4／速 7
既有高速度判定也強，可算是實用必殺技中的表表者。

**轟欄炎炮** 攻大／移 4／速 6
只要速度足夠，要連用兩次轟欄炎炮來擊殺對手並不困難。

### 禁招

**飄箪擊** 攻小／移 2／速 4
並非説它完全沒有用，只是實用性較其餘的差了一點點而矣。

## LEONA



### 推薦技

**ムーンスラッシャー** 攻小／移 2／速 7
在原著裏極為有用的必殺技，來到這兒依然魅力不減，只要留意距離即可。

**リボルスパーク** 攻大／移 4／速 4
若有足夠時間閃避來加快速度，它的破壞力肯定會令人感到驚訝。

### 禁招

**アイスラッシャー** 攻小／移 4／速 1
無論去到哪裏，沒用的招式終歸都會變成禁招，這次依然沒有例外。

### RALF



#### 推薦技

ガトリングアタック　攻中／移4／速5

這是各招必殺技當中僅為實用的，經常要靠它來撕破對手的猛烈攻勢。

バリ2バルカンパンチ　攻大／移4／速5

基本上條件和實用性與上述的相同，因此最好先增加多點速度來確保命中。

#### 禁招

G・ファントム　攻大／移4／速1

不消多說，這種速度的超必殺技要擊中對方，可能性幾乎是零。

### CLARK



#### 推薦技

ローリングクレイドル　攻中／移4／速4

由於他的大部份招式都是指令投，故此這移動投的實用性會較其他的為高。

ランリングスリー　攻大／移4／速3

雖然這超必的速度並非很快，可是擁有長距離判定對實戰有莫大的幫助。

#### 禁招

F・エルボー　攻大／移1／速4

即使速度夠快但這連續技只能在近身使用，若有誤失便會被敵人有機可乘。

### KING



#### 推薦技

ダブルストライク　攻中／移3／速4

她有很多使用判定相當差之必殺技，所以經比較下這招的用途明顯較多。

イリュージョンダンス　攻大／移3／速5

縱使效果並非令人滿意，不過整體而言此超必的破壞力已算很不錯。

#### 禁招

トラップショット　攻小／移1／速3

不但判定弱而且起動速度慢，實戰時若誤選此招就很容易被痛打一頓。

### 不知火舞



#### 推薦技

花蝶扇　攻小／移5／速4

雖然攻擊力很低，但飛行移動遠即使站在畫面另一端也可作出攻擊。

超必殺忍蜂　攻大／移5／速5

無可否認，以判定和速度來說超必殺忍蜂是阿舞的最強殺着。

#### 禁招

ムササビの舞　攻小／移3／速4

這招並非一無事處，只是實用性普通之餘所造成的破壞力亦屬一般。

### 神樂千鶴



#### 推薦技

天神之理　攻小／移1／速6

速度相當快用作反擊最為合適，但注意只能在近身時使用。

零技之礎　攻大／移4／速6

使用條件不高的超必，特點是對手被擊中後的下一個回合無法動彈。

#### 禁招

玉響之瑟音　攻小／移2／速3

假如和對手相距遠點就無法使用，因此還是選擇其他招式進行攻擊。

### 金家藩



#### 推薦技

空砂塵　攻小／移2／速6

比起飛燕斬和半月斬它的速度還要高，只要和對手較接近時使用即可。

鳳凰腳　攻大／移4／速5

著名的亂舞系超必殺技，大幅度向前移動與及起動時間短是其優勢。

#### 禁招

飛翔腳　攻小／移2／速4

雖然有一定的實際用途，但相比下卻好像遜色了多少似的。

### 陳國漢



#### 推薦技

鐵球粉碎擊　攻小／移3／速5

只要和敵人相距並非很遠，就可使用這招來進行攻擊，效果比淨用拳腳好點。

鐵球大暴走　攻大／移4／速5

破壞力十足的亂舞系超必，無論對手有多強若被擊中就會扣去很多體力。

#### 禁招

大破壞投　攻中／移1／速3

基本來說遊戲中的近身用指令投實用性不高，若速度慢的話就更難找機會使用。

### 蔡寶奇



#### 推薦技

旋風飛猿突刺　攻小／移4／速6

此招不但判定距離甚遠亦有高速度，集合了常用技的各項優點。

真！超絕龍卷真空斬　攻大／移2／速6

攻擊力相當高的超必，往往能封着對手的攻勢，但注意只可在較接近時使用。

#### 禁招

飛翔腳　攻小／移2／速5

它的起動速度不俗，不過若要使用普通必殺技，旋風飛猿突刺是否較佳之選呢？

### BILLY KANE



#### 推薦技

強襲飛翔棍　攻中／移4／速4

假如和對手保持了一段距離，利用這招可進行意想不到的突襲。

超火炎旋風棍　攻大／移3／速5

歷史悠久的超必殺技，攻擊力大而速度夠快，和對手不算相距太遠便算OK。

#### 禁招

火龍追擊棍　攻中／移1／速2

試問這種判定距離和起動速度的招式怎能使用？

### BLUE MARY



#### 推薦技

ストレートスライサー　攻小／移4／速5

就普通必殺技來說，這招的使用條件和實用程度已能符合一般需要。

Mスプラッシュローズ　攻大／移4／速5

有相當攻擊力之超必，和上述一招同樣易用，只要閃避數次便能穩妥使用了。

#### 禁招

Mヘッドバスター　攻中／移1／速2

真想不到何時才能使用這招，若要連續閃避十次的話還是別用會比較好。

### 山崎龍二



#### 推薦技

蛇使　攻小／移2／速6

雖然這招的速度相當快，可是需要在較接近的情況下才能命中。

制裁匕首　攻小／移3／速4

性質和蛇使有點分別，如速度未能夠及時提升以它來代替超必會比較好。

#### 禁招

サドマゾ　攻中／移1／速2

經專人統計，在《拳皇 京》裏反技的成功率是接近0…

### 七枷社



#### 推薦技

ジェットカウンター　攻小／移3／速7

基本上並沒有甚麼特別，至於唯一使用它之理由莫過於起動時的極快速度。

ミサイルBストリーム　攻大／移3／速5

相比起另一招超必，根據判定距離和速度它的實用性較為佔優。

#### 禁招

ミサイルMバッシュ　攻小／移2／速4

雖然它不算是非常差，不過比較起其他招式其可造性實在猶有不及。

## SHERMIE



**推薦技**

アクセルスピンキック　攻小／移3／速4
她眾多招式當中唯一最能破解對手攻勢的，最好先加快速度來使用會較佳。

シェルミーフラッシュ　攻大／移1／速4
能造成強大破壞力的超必，但需要貼着對手兼且經過加速才能確實使出。

**禁招**

シェルミーカーニバル　攻大／移1／速3
相比另一招超必，這招的實用性可算是低得緊要，不用也不是損失。

## CHRIS



**推薦技**

スライドタッチ　攻小／移4／速5
只要在雙方距離並非極遠的情況下，利用它便能輕易擊中對手。

チェーン・S・タッチ　攻大／移4／速4
這是上述招式的強行版本，配合閃避來加快速度效果則更為顯著。

**禁招**

グライダースタンプ　攻小／移2／速4
雖然速度不弱，但需要接近才能使用的特性把應用範籌大為縮窄。

## MR.BIG



**推薦技**

スピニングランサー　攻小／移4／速4
雖然能力只屬一般，但平均來說此招的應用層面已算相當大。

ブラスターウェイブ　攻大／移3／速6
他唯一的超必殺技，攻擊力高兼起動速度快，只要留意和對手之間的距離便可。

**禁招**

クレイジードラム　攻小／移3／速3
由於有其他招式比它實用，故此想不到使用它的任何理由。

## 八神庵



**推薦技**

貳百拾貳式・琴月 陰　攻中／移5／速4
性質和草薙京的琴月 陽相似，可在遠處使用兼短起動時間，為八神的最強常用技。

禁千貳百拾壹式 八稚女　攻大／移3／速5
極強的超必殺技，若和對手保持半個畫面的距離，配合閃避數次就必中無疑。

**禁招**

百八式・闇拂　攻小／移4／速4
如果要使用闇拂，為何不用攻擊力強得多的葵花呢？反正性質非常接近。

## 矢吹真吾



**推薦技**

真吾キック　攻小／移4／速3
實際上應該說是很弱的招式，但比較其他的則較有用處，留意要不斷提高速度。

バーニング・S　攻大／移4／速4
威力超乎想像的超必，同樣需要先閃避數次來增加速度，以增加實行的確率。

**禁招**

百拾四式・荒咬 未完成　攻小／移2／速3
既然破壞力和毒咬 未完成相同，不知有何理由要選用判定較弱的這一招。

## GEESE HOWARD



**推薦技**

邪影拳　攻小／移4／速5
集遠程移動能力與高速度於一身，可算是他最經常使用的技倆。

レイジングストーム　攻大／移2／速5
攻擊力大得可以，起動速度亦非常高，只是留意需要近身才能使用。

**禁招**

當身投　攻中／移1／速2
如果不相信那便以這招來應付對手吧，除非運氣好否則根本沒可能打中。

## 乾枯大地之社



**推薦技**

躍大地　攻中／移3／速5
就普通必殺技來說，它擁有不俗距離判定和高速度對實戰有很大益處。

暗黑地獄極樂落　攻大／移1／速5
攻擊力超強的超必殺技，只要接近對手使用便能扣掉對方六至七成體力。

**禁招**

吼大地　攻大／移4／速3
相對暗黑地獄極樂落，屬於超必殺技的它用途顯得較為狹窄。

## 荒狂電光之SHERMIE

**推薦技**

八咫薙之鞭　攻小／移4／速4
比較起其餘的必殺技，此招的距離判定和速度都很平均，可用來化解對手攻勢。

暗黑雷光拳　攻大／移3／速6
同時兼具高速度與強大攻擊力的特性，與二階堂的雷光拳相比強出不少。

**禁招**

雷神之杖　攻小／移2／速4
因為移動力較短的關係，故此最好以八咫薙之鞭來代替這招使用。

## 控火之CHRIS



**推薦技**

摘月之炎　攻小／移2／速8
雖然只可在較接近對手的情況下使用，但其速度則比一般招式為高。

暗黑大蛇薙　攻大／移4／速5
只要閃避多次增加速度便能輕易擊中，而另一招拂大地之業火也有接近性能。

**禁招**

咬四肢之炎　攻中／移1／速5
雖然起動速度很快，但因為是打擊投故需要在近身時使用，強烈局限了性能。

## 在月之夜藉着大蛇之血而發狂的庵



**推薦技**

貳百拾貳式・琴月 陰　攻中／移4／速4
和正常版本的八神同樣，琴月 陰的使用頻率可算是眾必殺技當中之冠。

禁千貳百拾壹式 八稚女　攻大／移4／速8
威力不但經過大幅強化，起動速度更高得令人吃驚，要避過這招確有一定難度。

**禁招**

百八式・闇拂　攻小／移4／速4
與其使用闇拂，還是建議各位以琴月 陰來牽制對手會比較好。

## OROCHI



**推薦技**

？？？？（腳技）　攻中／移1／速8
縱使要在近身使用，8級速度的魅力並非一般角色所能享受得到。

？？？？ ？？？？（超必）　攻大／移5／速5
優點是雖然消耗POWER極少，不過同樣擁有正常超必殺技的威力。

**禁招**

？？ ？？ ？？（超必）　攻大／移2／速3
即使能一下子扣掉四份三條體力計，不過若無法使出亦沒有任何意義。

〈有關使用隱藏人物的方法，請參閱今期的秘技工場〉

製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出　容量：683M
AD/FIG/2P

文：天草四郎 時貞

# THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

雖然《拳皇'98》已經推出了一段日子，我們亦推出了一本《拳皇'98鬥技鑽研》，不過我們是不會因此而遺忘了《遊戲誌》的讀者，而且由於製作《拳皇'98鬥技鑽研》的時間太過緊迫，所以在以下的數期，我會為大家以簡潔的方式，來大家說明每一位角色的使用方針招式分析及遊戲中餘下的秘密，希望大家喜歡，並且對《拳皇'98》這一隻遊戲有進一步的認識吧！

## (海外版：THE KING OF FIGHTERS'98~THE SLUGFEST)

### 特殊技的性質變更>>>

大部份角色都擁有特殊技，而且某一些特殊技是有中段性質(站立不能擋格)，可惜亦不是每一招特殊技可以CANCEL使出必殺技，這一點相信大家也知道了，不過雖是如此，大家若以可以CANCEL的通常拳腳攻擊(通常技)CANCEL那一些不可CANCEL的特殊技，這麼，這一招特殊技在擊中對手後，是有機會可以CANCEL必殺技或超必殺技的，這樣，在使用連續技的時候，變化就會更多，威力亦會越強。但要留意的，就是當用了可以CANCEL的通常技CANCEL那一些原本不可CANCEL而又含有中段性質的特殊技的話，這一招特殊技的中段性質就會失去了，亦即是就算對手蹲下擋格了，他亦不會受到任何傷害的，除非若你CANCEL那的一招特殊技的時間稍慢，這樣就可以令那一招特殊技的中段性質回復，當然，之後已不能再CANCEL必殺技或超必殺技啦！

◆不過若較慢CANCEL有中段性質的特殊技的話，中段的屬性就會不變，但之後不可以CANCEL必殺及超必殺技了。

◆使用通常技時，若較快CANCEL有中段性質的特殊技，中段的屬性就會消失，但可以CANCEL必殺及超必殺技。

◆東丈的GUARD CANCEL轟飛攻擊硬碰"無式"的話，東丈徹底地輸了！

◆看看左上方的COUNTER字樣，好明顯"無式"已輸了給八神 庵的GUARD CANCEL轟飛攻擊了。

### 破解對手的GUARD CANCEL轟飛攻擊的方法>>>

相信大家亦曾試過給對手使用GUARD CANCEL轟飛攻擊(擋格中C+D)轟開，不過這一招亦不算得上是百發百中，並且絕對安全，因為其實只要對手在擊中你的一下CANCEL一些有防禦時間(GUARD時間，即對手擊中你時亦可繼續反擊)或無敵時間較長的招式，這麼你的GUARD CANCEL轟飛攻擊就會擊不中對手，而且還會反被攻擊，就例如八神 庵的三百拾壹式．爪櫛、大門 五郎的嵐之山、七枷 社的UPPER DUEL等等......，所以若對手多超必殺珠而又被你鉗制著的話，大家可以在狂攻時CANCEL這一些招式，去嘗試浪費對手的超必殺珠，令對手更加陷入苦戰中。不過這一個方法亦並不是百分百安全，因為不同的招式對不同對手的GUARD CANCEL轟飛攻擊，成功率亦會不同，就以草薙 京對東丈為例，若草薙 京以通常攻擊CANCEL最終決戰奧義．無式(三神技之壹)，而東丈在通常攻擊的一下作出GUARD CANCEL轟飛攻擊的話，這樣東丈就會將整招無式照單全收，不過若對其他角色，這一招並不是絕對有用，所以大家要絕對留意了。

### 七種性質的必殺投技>>>

相信大家都知，擁有投技性質的招式，特點就是對手不能防禦了，這對於戰略上的確有很大的幫助；但其實遊戲中含有指令投性質的必殺技是分開七種，現在就逐一為大家說明一下吧！

**I)** 第一種是打擊系投技，例如大門 五郎的切株返、SHERMIE的WHIMP及MATURE及VICE的DACIDE等等；特點是攻擊距離比一般投技為遠，不過可惜的一點是對手可以擋格，所以大家絕對可以當作普通必殺技招式使用。

**II)** 第二種是擁有投技性質的近距離打擊防禦系必殺技，例如HEAVY D！的DANCING BEAT、矢吹 真吾的真吾謹製 吾式．鋸研及控火之CHRIS的咬四肢之炎等等；特點是除了不能防禦之外，攻擊距離極遠，而且還可以在招式完結時作出一定程度的追打，非常實用，不過威力就很低了！

**III)** 第三種是移動系必殺投技，例如BLUE MARY的MARY SPIDER、坂崎 拓馬的翔亂腳、坂崎 由里．裏的百烈掌摑及乾枯大地之七枷 社的躍大地和挫大地等等；特點是除了不能防禦之外，角色更會作出一定距離的移動，若能夠接近對手，就會向對手作出攻擊；另外，這一類投技是下半身呈完全無敵狀態的。雖是這樣，對手在你移動時依然可以輕易向你作出攻擊，這就是一個很大的弱點！

**IV)** 第四種是非常近身的指令必殺投技，例如麻宮 雅典娜的SUPER PSYCHIC THROUGH、八神 庵的屑風、VICE的BLACKENED及HEIDERN的STORM BRINGER等等；除了同樣不能防禦之外，最大的特點是出招時擁有很長的無敵時間，所以大家可以在使出時避開對手的攻擊作出反擊，不過這一類必殺指令投技的最大弱點，就是出招稍慢、威力較為弱一點及成功距離極近，所以配合連續技使出並不是太好，若要CANCEL使出的話，筆者提議大家用一些較輕的通常技(如輕P或輕K)來CANCEL，這樣，成功的機會率就會較高。



◆在BILLY使出蹲下重P時，雅典娜立刻用SUPER PSYCHIC THROUGH避開他的攻擊，將其拋上空中，可想而知無敵時間有多長。

**V)** 第五種是近身的指令必殺投技，例如山崎 龍二的爆彈PACHIKI、BLUE MARY的BACKDROP.REAL、VICE的GORE FEST、SHERMIE的SHERMIE SPIRAL及乾枯大地之七枷社的哽大地等等；除了同樣不能防禦之外，最大的特點是當出招後投技成功時間出現得極快，可說是「即出即捉」，而且有效距離極遠，配合連續技使出的確是十分不錯，還有一點，就是威力方面比起其他類型的必殺投技為高，所以使用這一種投技的確十分可靠！

**VI)** 第六種就是對空必殺系投技，例如SHERMIE的SHERMIE CRUNCH及CLARK的NATALM SLETCH；由於性質與移動系必殺投技差不多，而且攻擊時是向斜上方，所以可用作對空之用，不過同樣地，對手可以輕易地作截擊，所以大家還是配合當身投戰術交替使用比較好！

**VII)** 最後一種是對空打擊系投技，例如大門 五郎的出雲投；特點是對手可以在地上擋格，但在空中就不可以了。

## 當身投戰術的攻防>>>

不知道大家有否試過跳過去攻擊對手，而對手於擋格後，在你落地時用必殺投技作出反擊呢？無論大家在落地時用任何方法(包括所有迴避、投技、通常技、特殊技、必殺技及超必殺技)都不能破解，這有否令你覺得十分害怕投技角色呢？其實這一種戰術名為當身投，破解的方法有兩個，第一，就是在跳過去攻擊對手時用超重擊進攻，這麼，對手就難以夠距離作出當身投戰術；第二個比較更為有效的方法，就是當跳過去攻擊對手後，立即再一次跳起，這樣，對手就會因投技失敗而出現失敗動作，在這一個時候就是反攻的好時機，不過若對手在擋格後不是使出必殺投技，而是其他方式攻擊的話，這樣你就只有中招的份兒了！



◆大門 五郎：「究竟佢會唔會用當身投呢？」



◆大門 五郎：「果然係！好彩即刻跳多次姐，一腳伸死你先！」

## 空中擋格的規限>>>

於《拳皇'98》中的空中擋格，比起《97》的確有很大的分別。於《97》當中，只要你在垂直或後跳的任何時間呈擋格狀態，都可以擋格到對手在空中或雙腳離地的招式；雖然《98》的空中擋格方式亦是大同小異，不過大家在一起跳的剎那，是不能夠作出立即防禦的狀態，這一個變更點大家要絕對留意啊！



◆究竟佢會出MARY SPIDER定SPIN FALL呢？等陣都係跳起擋好的喇！



◆噢！？中招！

## 連按CANCEL、目押CANCEL及目押的分別>>>

只要大家對格鬥遊戲有少許認識，都應該知道大部份格鬥遊戲的角色，只要用輕攻擊擊中對手時連按相同的掣，就會連續擊中對手，而且還可以有數HITS之多，這一個方法就是叫連按CANCEL，簡單來說，就是連按相同的掣，CANCEL相同的通常技。至於目押CANCEL，就是當一下輕的通常技一擊中對手的一剎那，按下特定的掣來CANCEL硬直時間，立即使出另一下通常技，因為這一個原因，所以用這一個方法的攻擊，HIT數大多會比連按CANCEL及目押更多，就正如差不多每位角色都共通的蹲下輕K>蹲下輕P，又例如二階堂 紅丸的連續蹲下輕K，可擊中的HIT數是會比起連按CANCEL的連續輕K更多。至於目押，就略為高深了一些，簡單來說，就是以一下收招時間較快的通常技擊中對手，然後立即使出一招出招時間較快的通常技，這樣，就可以作出一招連續HIT數的連續技了，由於在這一個方法當中是沒有包含CANCEL的成份，所以時間的掌握要很準確，而其中的例子就有草薙 京的蹲下輕K>站立重拳，以及大部份角色的蹲下輕P>蹲下輕K。



◆紅丸利用連按CANCEL的方法使出蹲下輕K，HIT數有3 HIT左右。

◆但若以目押CANCEL的方法使出蹲下輕K，HIT數有5 HITS之多呢！



◆以七枷 社為例，先用近距離站立輕P……

◆看準時機按下C掣使出近距離站立重P，就可以作出2 HITS的連技了！

## 奪命！GUARD不能地獄！！>>>

於今作的《拳皇'98》當中，實在是太多不能防禦的BUG了！而且全都是飛行道具，只要大家在使出這一些飛行道具後，立即使出特定的招式，這樣，對手就不能防禦你放出了的飛行道具，以下的表中會將其一一列出。

| 角色 | 不能防禦招式 | 要立即使出的招式 |
|---|---|---|
| 麻宮 雅典娜 | 輕PSYCHO BALL ATTACK<br>空中CRYSTAL SHOOT（要超低空使出） | PSYCHIC TELEPORT／SUPER PSYCHIC THROUGH |
| 椎 拳崇 | 輕超球彈 | 吃肉饅 |
| 八神 庵 | 輕闇拂／八酒杯（MAX版） | 屑風 |
| HEIDERN | 輕CROSS CUTTER | STORM BRINGER／KILLING BRINGER |
| 坂崎 拓馬 | 輕虎煌拳／輕霸王至高拳 | 翔亂腳 |
| RUGAL BERNSTEIN | 輕烈風拳／輕KAISER WAVE | DEAD END SCREAMER |
| 坂崎 由里．裏 | 輕虎煌拳／輕霸王翔吼拳 | 百烈掌摑 |



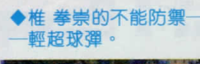
◆坂崎 由里．裏的不能防禦——輕霸王翔吼拳。



◆RUGAL BERNSTEIN的不能防禦——輕KAISER WAVE。



◆麻宮 雅典娜的不能防禦——空中CRYSTAL SHOOT。



◆椎 拳崇的不能防禦——輕超球彈。





◆八神 庵的不能防禦——八酒杯（MAX版）。



◆坂崎 拓馬的不能防禦——輕霸王至高拳。

# 「猛炎之繼承者」~草薙 京（KYO KUSANAGI）

## CANCEL表

| 通常技 | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離站立 | ○ | × | ○ | × |
| 蹲下 | ○ | × | ○ | ○ |
| 垂直跳 | × | × | × | × |
| 斜跳 | × | × | × | × |

| 特殊技名 | 能否CANCEL |
|---|---|
| 外式．轟斧 陽 | ×（連2） |
| 八拾八式 | × |



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

## 招式簡介

**外式．轟斧 陽（→+B）**：第2 HIT擁有中段屬性的特殊技；大家對特定角色時，可以用較重的通常技CANCEL這一招，然後再CANCEL較遠距離的必殺或超必殺技攻擊，作為連續技之用。

**外式．奈落落（空中↓+C）**：空中才可使出的特殊技；若對手於空中中了這一招，就會立即出現DOWN狀態，若地上中招則不會。另外，若於EXTRA MODE的STEP（→→）中使出這一招，只要不停重覆這一個動作，就可以作出連續攻擊，大概5 HITS左右，對手就會暈倒；所以這亦是草薙京暫時發現的一招無限連續技。



**八拾八式（↘+D）**：下段攻擊的特殊技；由於出招快的關係，所以大家可以配合蹲下輕K>蹲下輕P去CANCEL這一招作為連續攻擊。

**百式．鬼燒（→↓↘+A／C）**：攻擊力不俗而且擁有GUARD時間的對空招式，對手中招後會立即倒下（DOWN）。用C掣使出的話，GUARD時間亦比較長一點，上昇的位置亦較高；至於A掣使出，上昇的位置雖然較低，若以A掣使出的話，就算對手擋了亦比較難反擊，若然是對手中招，大家更可以爭取多一點時間去組織攻勢。

**R.E.D.KICK（RAINBOW ENERGY DYNAMITE KICK／七拾七式．獨樂屠）（←↓↙+B／D）**：使出後角色會呈拋物線的軌道用腳攻擊對手，特點是攻擊判定極強，不論以先讀（預知對空行動）對空或是對地截擊，都堪稱得上一流。B掣使出的話，躍起的弧度會較低，令攻擊距離比較近；D掣使出的話，躍起的弧度會較高，所以作遠距離截擊及先讀對空都十分好。

**百拾四式．荒咬（↓↘→+A）**：這可說是草薙 京的主要招式之一，出招後會用手向前勾出，在手的四周更會冒火焰，所以攻擊的範圍亦十分大，不過距離就比較近了。雖是這樣，這一招的最大特點就是出攻擊判定前是同樣有GUARD時間的，所以大家不妨在對手出招時立即使出，這就可以作出一個反守為攻的攻擊。

**百貳拾八式．九傷（荒咬中↓↘→+A／C）**：在荒咬後才可使出的招式，可以在荒咬後作出追打效果，使出時會將對手一拳勾起，然後再可以繼續用八錆或七瀨等招式繼續追打。但惜的是收招時間比較長，所以若對手擋了的話，是十分容易遭受反擊的。

**百貳拾七式．八錆（荒咬中↓↙←+A／C或荒咬>九傷中A／C）**：一招以手肘向下方攻擊的追加招式，對手中招後會倒地，不過由於出招時間較長，所以論是在荒咬還是在九傷中CANCEL，都不可以作連續HIT數的攻擊。但這一招的優點，就是帶有中段效果，所以用作對付正在蹲下擋格着的對手，亦算得上有用，但輸入時間就要掌握得十分好，這就可以封死在擋格中想作出行動的對手。

**百貳拾五式．七瀨（荒咬>九傷中B／D或荒咬>八錆中B／D）**：這一招可以說是主要在荒咬>九傷後追打的招式，得點是出招快而且攻擊距離遠，不過亦因為這一個原因，若對手擋了的話，是十分容易遭受到反擊。另外，由於八錆擊中對手後會倒地的關係，所以對手在中了八錆後，是不可以用這一招追加攻擊，唯一在荒咬>八錆後使用這一招的方法，可算是「陰」對手擋了八錆後想反擊了。

**外式．砌穿（荒咬>八錆中A／C）**：這一招主要是在八錆擊中對手後的對手倒下追打攻擊（DOWN攻擊），由於這一招的氣絕值（令對手易暈）高，所以這一招有着一定的使用價值，不過這一招若要找機會擊中對手，的確並不容易呢！

**百拾五式．毒咬（↓↘→+C）**：這亦是草薙 京的另一招主要招式，出招後會用手向前勾出，在手的四周更會冒火焰，雖然與荒咬十分相似，不過攻擊範圍就十分遠，而且威力十分大，還可在之後作追加攻擊，所以這一招若配合連續技使出，的確是他的首選呢！

**四百壹式．罪詠（毒咬中→↘↓↙←+A／C）**：毒咬後的追加攻擊，在對手中招後，就會呈吹飛狀態，威力尚算不俗。只要在對手一中毒咬時趕快使出，落空的機會就會大大減低。若在遠距離使出這一招作誘敵之用，亦是十分不錯的選擇。

**四百壹式．罰詠（罪詠中→+A／C）**：這一招是罪詠後的追打，特點是威力不差而且出招亦稱得上快，所以不論是在罪詠後誘敵或配合連續使出都絕對可靠。但要留意的是這一招的攻擊距離比較近，所以有時候會攻擊落空而遭對手反擊，不過大家只要在罪詠一擊中對手時立即使出這一招，落空的機會亦是會大大減低的。

**九百拾式．鵺摘（↓↙←+A／C）**：這是一招有反技性質的必殺技，若能夠成功反到對手的攻擊，就會自動變成另外兩招必殺技。除了可以在對手起上時（倒下起身時）使出之外，還可以作為對空之用。

**外式．龍射（鵺摘反去對手上或中段攻擊）**：使用鵺摘時，當反了對手的上或中段攻擊，這一招就會自動出現。這一招大多是以作為對空為主才會出現的招式。

**外式．虎伏（鵺摘反去對手下段攻擊）**：使用鵺摘時，當反了對手的下段攻擊，這一招就會自動出現。這一招大多是以作為對地使用為主，樣子雖然與砌穿十分相似。

**七拾五式 改（↓↘→+B／D，然後再按B／D）**：向前突進的必殺技，雖然這一招的威力極低，不過這一招在擊中對手後，是可以輕易作出追打的，尤其是用大蛇薙作出追打，可以給對手一個極大的傷害。若是對手較近版邊的話，大家可以先用重七拾五式 改，再用輕七拾五式改追打，接着還可以用鬼燒再一次追打呢！

**貳百拾貳式．琴月 陽（→↘↓↙←+B／D）**：向前突進的必殺技，突點是威力極高，大家可以多些配合連續技使出。又或者在對手遠距離招式空振（攻擊落空）時使出作狙擊。不過由於這一招的收招時間太多，所以沒把握也不要使出啊！

**最終決戰奧義．無式（三神技之壹）（↓↘→↓↘→+A／C）**：這一招超必殺技的出招時間實在很快，所以若以輕攻擊打中對手時CANCEL使出，的確十分有效。最值得留意的一點，就是這一招的威力比起以往強了許多，尤其是用作COUNTER對手的攻擊，就算不是MAX版，亦有機會扣對手差不多一半能源。最後，若這一招在擊中對手後，只要大家在最後的1 HIT按下任何掣的話，草薙 京是會作出一個挑釁動作的。

**裏百八式．大蛇薙（↓↙←↙↓↘→+A／C，可按着掣暫時不放）**：這是一招威力比較穩定的超必殺技，特點是攻擊距離遠，所以適宜在七拾五式 改擊中後作追打攻擊。若用輕P使出時按着掣不放，於儲着時下半身會呈無敵狀態；若用重P使出時按着掣不放，於儲着時則會呈上半身無敵狀態。至於MAX版方面，使出時會全身冒火，若對手於近版邊處中了你身上的火，大家只要在第4 HIT時放手，這就有機會令對手中多達7 HIT之多的攻擊，威力當然是非常強啦！

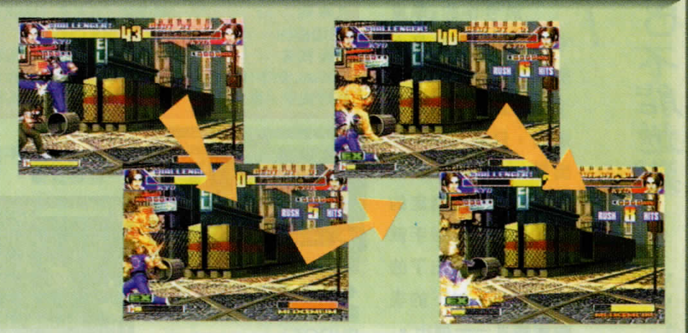


## 較強連續技

I）蹲下B>近距離站立C>裏百八式．大蛇薙

II）「MAX狀態中亦可」跳前C>蹲下B>蹲下A>最終決戰奧義．無式（三神技之壹）

III）「對手近版邊／MAX狀態」跳前D>近距離站立C>七拾五式 改>百拾四式．荒咬×2>百貳拾七式．八錆>外式．砌穿



# 「雷光之美獸」~二階堂 紅丸（BENIMARU NIKAIDO）

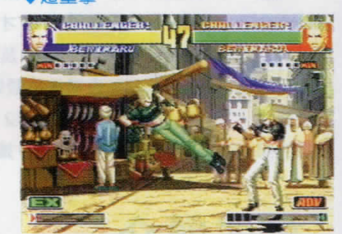


## CANCEL表

| 通常技 | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離站立 | ○ | × | × | ○ |
| 蹲下 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直跳 | × | × | ×（特） | × |
| 斜跳 | × | ×（特） | ×（特） | × |

| 特殊技名 | 能否CANCEL |
|---|---|
| JACK KNIFE KICK | ○ |
| FLYING DRILL | × |

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊

◆空中超重擊

## 招式簡介

### JACK KNIFE KICK（→+B）：

這一招特殊技的唯一特點是向前方突進，不過並不可以CANCEL必殺技；可是若大家以通常技CANCEL這一招的話，便可以變成CANCEL必殺技了，但由於這一招的出招較慢，所以對手可以在通常技>JACK KNIFE KICK擋格到，所以用途不大。

### FLYING DRILL（空中↓+D）：

空中使出的特殊技；它的特點是多HIT數，可以打着對手的攻擊。另外，若對手在空中中了這一招的話，大家可以立即使出各種攻擊追打。

### 雷靭拳（↓↘→+A／C）：

向前伸出一拳而且放出電光，可作抵消遠程飛行道具，出招及收招都不快，所以若空振了或者對手擋了，都有着一定程度的危險性，所以大家配合較重的攻擊CANCEL會比較好。至於A掣與C掣的分別，就是A掣向正前方，C掣則向斜上方，所以A掣用作對地，而C掣當然是用作對空比較好啦！不過要用作對空的話，相信要一點點先讀了。

### 空中雷靭拳（空中↓↘→+A／C）：

對地的招式，使出時角色會在空中使出有電光的拳，這時角色會在空中稍作停滯，對一些愛用對空技的對手十分見效。A掣與C掣的攻擊力及HIT數完全一樣。

### 真空片手駒（↓↙←+A／C）：

於《拳皇'98》當中，二階堂 紅丸變化最大的招式，都可算是這一招了，因為在今作中的這一招，出現攻擊判定的時間慢了，這引致到不能使用上集中的蹲下輕K>真空片手駒這一招連續技，而且在擊中對手後，紅丸是不會往後彈走，所以若對手擋了的話，是十分容易遭受反擊，基本上，即是説這一招最好就是「百發百中」。A掣使出的話，在地上旋迴的次數較少，而C掣則比較多。不過，其實大家可以嘗試用作遠距離對空之用，因為這一招是有一小段無敵時間呢！



### SUPER稻妻KICK（→↓↘+B／D）：

使出時會跳起，利用雙腳踢出一道閃電，在落地時身體亦會後退一步。特點是出招快、收招快，無敵時間長，就算對手擋了亦難以反擊，而且攻擊距離亦算很遠，大家可以用作對空使出。另外，若以蹲下輕K CANCEL使出，是十分不錯的連續技。

### 居合蹴（↓↘→+B／D）：

出招快及收招極快的招式，特點是氣絕值高，可以容易令對手暈倒，所以大家要找多些機會使出，例如蹲下輕K時立即CANCEL等。

### 反動三段蹴（→↘↓↙←+B／D）：

雖然這一招的出招時間比較慢，不過由於出招時會作輕微躍起，所以大家可以用作避開對手的下段攻擊作反攻。至於這一招的另一個優點，就是攻擊距離極遠，所以大家可以在一定距離作截擊呢！但要小心對手擋了的話，是很容易反擊啊！

### 紅丸投（近敵時→↘↓↙←+A／C）：

近身的必殺指令投技，成功的距離亦算十分遠，所以大家可以用較重的攻擊CANCEL，作為連續技之用。當然，在前衝中時接近對手後立即使出亦是不錯的選擇。

### 雷光拳（↓↘→↓↘→+A／C）：

對地對空皆可的超必殺技，若對手一旦中招，就多數會全數HIT中才會吹飛；A掣使出的話會向正前方，對地對空皆可，而C掣就會向斜上方，所以C掣使出多數都是對空之用。不過於今作中的這一招，出攻擊判定時間慢了許多，所以要用蹲下輕K CANCEL是不可能了(MAX版除外)。

### ELECTRIGER（近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C）：

近身的超必殺投技，特點是成功的持續時間十分長，而且威力十分大，所以大家可以在近身戰中嘗試使出，對手可能會冷不防中招的。若以通常技CANCEL，這當然更安全啦！



## 較強連續技

I)「對手近版邊或第1 HIT打對手背部」跳前D>蹲下B×3>重SUPER稻妻KICK

II)「對手近版邊或第1 HIT打對手背部」跳前D>蹲下B×3>雷光拳(MAX版)

III)「第1 HIT打對手背部」跳前D>蹲下A>近距離站立D>雷光拳(MAX版)



# 「聳立的嵐之山」~大門 五郎（GORO DAIMON）



## CANCEL表

**通常技**

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離站立 | ○ | ○ | × | × |
| 蹲下 | ○ | × | × | ○ |
| 垂直跳 | × | × | × | × |
| 斜跳 | × | × | × | × |

**特殊技**

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| 玉潰 | × |
| 頭上拂 | ○ |

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



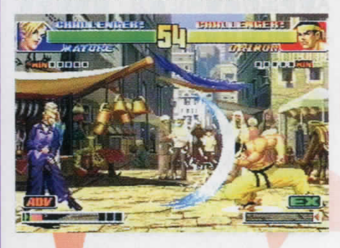
◆超重擊



◆空中超重擊

## 招式簡介

**玉潰(→+A)：**這一招是似有中段性質，但其實不是的特殊技，不過雖是這樣，若這一招能夠擊中對手的話，是可以立即使出切株返作DOWN攻擊的。至於這一招的其他性質，可說是用作擊潰對手的飛行道具了。



**頭上拂(↘+C)：**對空絕對可靠的特殊技，單靠這一招式，就已經令對手難以在空中攻入；而且對手在空中被擊中的話，只要立即CANCEL超受身或根返的話，再使出地雷震是可以給對手一個連續重創的。

**地雷震(→↓↘+A／C)：**這是一招出招較慢的下段必殺技，但C掣使出的話，是會作出一個假動作的。招式使出時會角色會蹲下，並且用力拍打地上，令地上出現震盪，若這時對手是站立擋格或正使用前或後緊急迴避的話就會中招，不過若對手在震動的一下時蹲下，就算不擋格亦不會有任何傷害的。由於這一招攻擊力極大，所以大家可以



於對手在遠距離使用飛行道具時使出，就算一起中招，這亦有着數呢！若對手在近版邊處中此招的話，大家亦可以用切株返作DOWN攻擊呢！

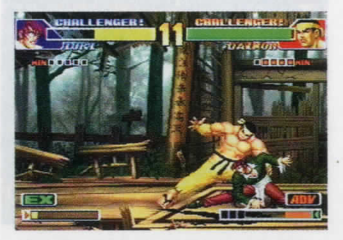
**超受身(↓↙←+B／D)：**一招沒有攻擊判定的必殺技，這是純粹作為移動的招式。使出時角色會向前滾，B掣使出滾動距離較近，D掣使出滾動距離會較遠；由於出招時有很長的無敵時間，所以可在滾到對手的身旁，立即使出投技攻擊對手。另外，若對手正處於一個吹飛中的狀態，是可以立即使出這一招，然後再立即使出輕地雷震作出追打的。

**天地返(近敵時→↘↓↙←→+A／C)：**這是一招成功距離較遠的必殺投技，利用較重的通常技CANCEL使出，效果會十分不錯。

**出雲投(↓↘→+A)：**一招地上可以擋格，但空中不能擋格的對空打擊系投技；雖是這樣，由於攻擊的位置太高，所以用作對付愛用小跳的對手的話，收效並不大。不過大家可以先用頭上拂擊中對手，然後CANCEL這一招作空中追打。

**切株返(↓↘→+C)：**一招地上打擊系投技，所以對手可以擋格，不過大家除了可以用較重的攻擊CANCEL作為連續技之外，大家亦可以用作DOWN攻擊之用，所以若對手倒在你旁邊的話，大記得使出這一招作追打啊！

**裏投(→↘↓↙←→+B／D)：**一招移動投技，使出後會向前衝，若能夠接近對手的話，就可以捉到對手，給他一個傷害。而這一招的最大優點，就是下半身呈完全無敵狀態，所以可以避開對手的下段攻擊。但由於對手依然是十分容易在你出招後截擊，所以不適宜過份使用，以免被對手看穿而反被截擊。



**根返(↓↘→+B／D)：**這是一招上中段反技，不過跳躍攻擊不可，B掣使出的話，成功的時間會較短，若以D掣使出的話，持續的時間較長。由於要使出這一招甚也要有一點點先讀，所以筆者還是提議大家，在鉗制著一些擁有較多超必珠的對手時，大家可以在狂攻時CANCEL這一招，去嘗試浪費對手的超必珠，並且給對手一個大傷害。

**超大外刈(近敵時→↓↘+B／D)：**較近身使出的指令投技，雖然出招稍慢及成功距離極近，不過在近身戰時使出的話，的確是十分管用；大家亦可以利用當身投戰術來使出這一招。若配合連續技使出的話，筆者提議大家用一些較輕的通常技來CANCEL，這樣，成功的機會率就會較高。

**地獄極樂落(近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C)：**大門 五郎的這一招超必殺投技，成功的距離的確十分遠，而且出招十分快，所以配合連續技使出的確十分有效。其中的MAX版更可以說是致命一擊，所以大家亦不要忽視於近身戰中使出的機會。

**嵐之山~根拔(近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+B／D)／嵐之山~續．切株返(嵐之山~根拔中←↙↓↘→+B／D)／嵐之山~根拔裏投(嵐之山~續．切株返中←↙↓↘→+B／D)／嵐之山~續．天地返(MAX狀態，嵐之山~續．切株返中←↙↓↘→+B／D)：**這一招在《拳皇'98》中的改變的確很大，因為這一招除了是攻擊力極大的超必殺投技之外，亦擁有了類似當身性質的GUARD時間，在使出後若對手向你攻擊的話，對手就會慘被擊中，所以若你在鉗制著一些擁有較多超必珠的對手時，用通常技CANCEL這一招而對手又用GUARD CANCEL轟飛攻擊COUNTER你那一下通常技的話，這樣對手就只有硬中這一招。

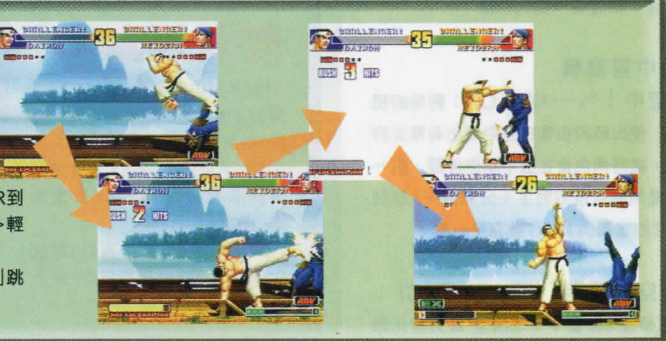


## 較強連續技

I)蹲下D>超受身／根返(若使用根返的話對手要近版邊)>輕地雷震>切株返

II)「對手近版邊」GUARD CANCEL轟飛攻擊(要COUNTER到對手)>頭上拂×2>超受身／根返>輕地雷震>切株返

III)「對手近版邊／MAX狀態中亦可」跳前D>站立D>頭上拂>地獄極樂落



# 「咆哮之狼」~TERRY BOGARD

## CANCEL 表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

通常技

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○（1&2） | ○ |
| 遠距離站立 | ○ | × | × | × |
| 蹲下 | ○ | × | ○ | ○ |
| 垂直跳 | × | × | × | × |
| 斜跳 | × | × | × | × |

特殊技

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| BACK KNUCKLE | ○（2） |
| RISING UPPER | ○ |

## 招式簡介

### BACK KNUCKLE(→+A)：

雖然這一招不是中段的特殊技，不過出招時間實在太快，而且出招時身體會稍作向前突進，所以用作截擊的確不錯；還有一點就是這一招可以CANCEL必殺或超必殺技，所以在連續技上使用亦算不錯。

### RISING UPPER(↘+C)：

出招比起BACK KNUCKLE更快的特殊技，除此之外，雖然這一招沒有無敵時間，不過攻擊判定的確非常之大，用作對空可算是十分適合；配合連續技使出亦是上佳之選，因為攻擊力與BACK KNUCKLE的確相差無幾。

### BURN KUNCKLE (↓↙←+A／C)：

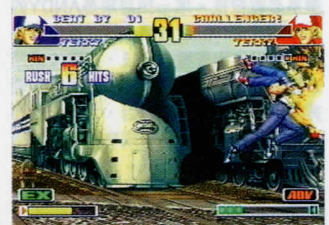
向前方突進的必殺技，A掣使出的攻擊距離會較近，不過出招及收招時間較快，C掣使出的話，攻擊距離遠但出招慢，收招時間亦頗長；就以上的其中原因，若要配合連續技使出的話，就唯有用A掣使出。另外，這一招若用作遠距離封位截擊之用，的確是非常有效。

### POWER WAVE(↓↘→+A／C)：

TERRY的近距離飛道具，A掣使出的攻擊距離會較近但出招稍快，C掣使出的話，攻擊距離遠但出招稍慢，所以同樣要配合連續技使出的話，就唯有用A掣使出。這一招的其中一個優點，就是可以有效地封鎖着對手的地上攻擊，還有，若對手想以小跳躍跳過，亦是比較困難的。

### POWER DUNK (→↓↘+B／D)：

出招時有短暫的無敵時間是這一招的優點，若對手中了第1 HIT的話，就會呈吹飛狀態而在空中中第2 HIT。B掣使出的話，躍起的距離會較低，相對來説落下的一下攻擊距離會比較近，D掣使出的話，躍起的距離



會較為高，相對來説落下的一下攻擊距離會比較遠。大家亦可以在POWER CHARGE後使出，作為空中追打之用。

### POWER CHARGE (↓↘→+B／D)：

利用肩膊撞向對手的必殺技，B掣使出的話，攻擊距離會較近，不過出招較為快一點點，而D掣使出的話，攻擊距離會較遠，不過出招較為慢了少許。這一招的特點在於在擊中對手後可以作出追打，大家可以用各種通常技或必殺技追打；若在撞中對手的一瞬立即使出RISING TACKLE的話，POWER CHARGE就會CANCEL使出RISING TACKLE，各位亦可以在空振了POWER CHARGE時立即強制CANCEL RISING TACKLE，這可以作出一個奇襲效果。不過由於這一招令對手吹飛的高度低了，所以不能在擊中對手後用POWER GEYSER追打，可是若POWER CHARGE能夠COUNTER對手的攻擊，這就可以用POWER GEYSER追打了。

### CRACK SHOOT(↓↙←+B／D)：

使出時TERRY會作一個弧形的側身踢，B掣使出的話，出招會較快但攻擊距離比較近，D掣使出的話出招就會稍慢，但距離比較遠，不過這一招的優勝之處是就算對手擋格了，亦難以反擊；大家亦可以作為空中截擊之用。這一招的另一個優點，就是當對手於空中近版邊處中了這一招的話，大家是可以用各種通常技或多種必殺技(如POWER DUNK及RISING TACKLE等等)作追打的。

### RISING TACKLE(→↓↘+A／C)：

這是一招有GUARD時間的必殺技，所以用作對空的確是十分好。A掣使出的話，HIT數會比較少，不過GUARD時間出現得快，C掣使出的話，HIT數會較為多，不過GUARD時間出現得較慢。

### POWER GEYSER (↓↙←↙↓↘→+A／C)：

TERRY舊有的超必殺技，使出時TERRY會將手擊落地上，然後地上就會有火炎爆出，大家可以用作先讀對空或用重攻擊CANCEL作連續技之用。不過這一招的弱點，就是硬直時間太長，若對手用緊急迴避避過了的話，可説是中門大開，這一點大家要留意了。至於MAX版方面，地面會爆出三次火炎，向對手攻擊，雖然威力不錯，不過有時候亦會出現中途落空的情況，尤其是對手較近版邊時，所以使出時要絕對注意這一點！

### HIGH ANGLE GEYSER(↓↘→↓↘→+B／D)：

這一招超必殺技的出招時間很快，所以配合輕攻擊CANCEL使出作為連續技亦可，這就是HIGH ANGLE GEYSER的優點；可惜這一招的威力就比較遜色，不過MAX版的威力就截然不同。但這一招在對手較近版邊時使出的話，亦會有最後的火炎落空的情況出現，特別是MAX版，因為最強的攻擊就在於最後的那一埋火焰之中，所以使出時亦同樣要注意這一點。

## 較強連續技

I)「對手要近版邊」跳前D>近距離站立C(2 HITS)>RISING UPPER>POWER CHARGE>重POWER DUNK

II)蹲下B>蹲下A>RISING UPPER>POWER GEYSER

III)跳前D>近距離站立C(2 HITS／MAX狀態時只可1 HIT或對手近版邊又或者於跳前D時擊中對手的背部)>RISING UPPER>HIGH ANGLE GEYSER



# 「疾風之化身」~ANDY BOGARD

## CANCEL 表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○（1&2） | × |
| 遠距離站立 | × | × | × | × |
| 蹲下 | ○ | ○ | ○ | × |
| 垂直跳 | ○ | × | ○ | × |
| 斜跳 | ○ | × | ○ | × |

特殊技

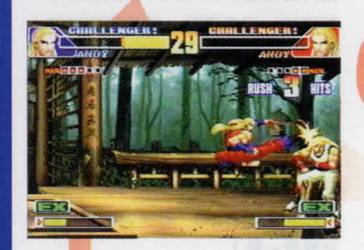
| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| 上顎 | × |
| 上面 | ○（2） |


◆超重擊

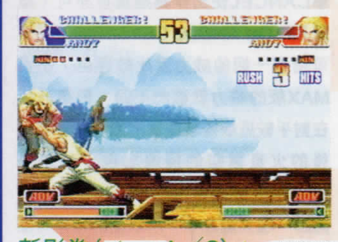

◆空中超重擊

## 招式簡介

**上顎(→+B)：**一招中段性質的特殊技，不過由於動作太大而且出招較為慢，收招時間亦有點長，所以還是間中使用為妙。



**上面(↘+A)：**ANDY於《拳皇'98》中的新特殊技，雖然是沒有任何特殊屬性，不過這一招的出招時間很快，所以大家可以用作接駁連續技使用；由於攻擊判定是往斜上方，大家亦可以用作對空。



**斬影拳(↙→+A／C)：**一招出招快、攻擊距離遠的前方突進系必殺技。用A掣使出的話，移動距離會較近，若用C掣使出的話，移動距離會較遠。至於這一招的特點，就是可以用較輕的通常技CANCEL作連續技使出，而且就算對手擋了，大家亦可以用追加必殺技我彈幸將對手迫開，不過若對手較近版邊的話，這就要小心地使用了，免得對手會在擋格後反擊。

**我彈幸**
**(斬影拳中↓↘→+A／C)：**這一招是斬影拳的追加攻擊技，大家只要在斬影拳一擊中對手時輸入指令便可。除了作為追加攻擊之外，若對手擋了斬影拳的話，大家可以嘗試以這一招將對手迫開，這樣受對手擋格後反擊的機會就大大減低。

**昇龍彈(→↓↘+A／C)：**對空用的必殺技，不過由於無敵時間短的關係，所以許多時將這招用作對空用的話，都會出現相殺(一同中招)的情況，但若在這一個時候立即向對手追擊的話，是可以立即在空中追打對手的。如果大家用作對地用的話，的確是十分危險，因為若對手擋了的話，被反擊的機會極高，所以要在地上戰時使出的話，就一定三思呀！

**飛翔拳(↓↙←+A／C)：**這是一招近距離的飛行道具，在一定距離使出的話，可以牽制着對手的攻勢，不過若與對手的距離較近，就盡量不要使出好了，因為若對手擋了的話，亦是輻有機會作出反擊的。這一招的另一個優點，就是出招時間亦稱得上快，可以並不能用輕攻擊CANCEL作連續HIT數的連續技。

**空破彈(↓↘→+B／D)：**以低空拋物線的軌道向對手攻擊的遠程必殺技；由於這一招的攻擊軌道先往斜上方，所以大家可以作對空之用；另外若果對手放出較低飛行的飛道具(如八神庵的闇拂及RUGAL的烈風拳等等)，大家亦可以用這一招作出反攻。

**擊壁背水掌(近敵時←↙↓↘→+A／C)：**近距離才可使用的打擊系必殺投技。這一招可說是ANDY的主要招式之一，因為這一招在擊中對手後，可以作出各種通常技、特殊技或超必殺技追打，所以這一招的實用度的確非常之高。就以上的原因，大家一定要多找機會使用這一招，成功後就可以給對手一個連續的傷害。

**幻影不知火**
**(空中↓↘→+B／D)：**於《拳皇'97》中沒有攻擊判定的這一招，在《'98》中變成了有攻擊判定。使出時會急速下降身子，朝地下方向攻擊，但由於收招時間長，所以之後記得使用另一招技必殺技作彌補比較好。



**幻影不知火・上顎(幻影不知火着地時B／D)：**這是幻影不知火落地之後可以立即使出的必殺技；不過出招慢是這一招的優點，可以這一招的收招十分快，而且又是中段性質，所以大家可以用作奇襲技之用。

**幻影不知火・下顎(幻影不知火着地時A／C)：**這亦是一招不知火落地之後可以立即使出的必殺技；出招快是這一招式的優點，不過這一招的收招的確十分慢，所以若對手在較近版邊的位置擋格後，是有機會反擊的，但若對手在版中間的位置的話，對手在擋了後會被迫開，令其難以反擊。

**飛翔流星拳(↓↘→↓↘→+A／C)：**這是一招出招十分快的超必殺技，所以大家可以使用一些較輕的攻擊CANCEL這一招作為連續技，可惜這一招的攻擊力十分低呢！

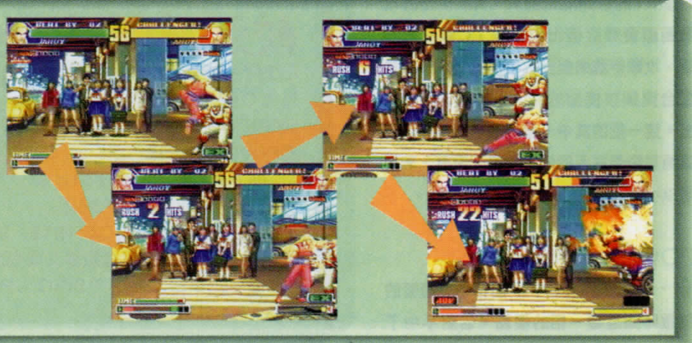
**超裂破彈(↓↙←↙↓↘→+B／D)：**雖然這一招超必殺技的出招比較慢，不過這一招的攻擊力十分高，而且招式是以低空拋物線的軌道向對手攻擊，所以大家亦可以作先讀對空之用。不過最佳的使用方法，就是在擊壁背水掌擊中對手後作空中追打，這樣就可以給對手一個重創了。

## 較強連續技

I) 跳前D>近距離站立C(1 HIT)>擊壁背水掌>上面(2 HITS)>昇龍彈

II)「對手近版邊」跳前D>近距離站立C(1 HIT)>上顎>幻影不知火>幻影不知火・下顎

III) 跳前C>近距離站立C(1 HIT)>擊壁背水掌>超裂破彈



# 「爆裂龍捲男」~東丈（JOE HIGASHI）

## CANCEL表

通常技

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○ | × |
| 遠距離站立 | ○ | ○ | × | × |
| 蹲下 | ○ | × | ○ | ○ |
| 垂直跳 | × | × | × | × |
| 斜跳 | × | × | × | × |

特殊技

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| LOW KICK | ○ |
| SLIDING | × |

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

## 招式簡介

**LOW KICK：**出招十分快的特殊技，而且由於出招時會向前作輕微突進，所以配合連續技使出會很好。

**SLIDING：**出招同樣十分快的特殊技，特點是攻擊距離遠，而且是下段攻擊，所以有一定的距離可以有效地牽制對手的攻擊；若要用作避開特定對手的遠距離飛行道具亦可以呢！

**HURRICAN UPPER（↓↘→+A／C）：**東丈的一招飛行道具，出招時會放出旋風，以A掣使出就只會放出一個，可以出招比較快一點，而C掣使出就會放出兩個旋風，雖然出招稍慢但會踏前一少步。由於旋風的攻擊判定比較大，所以對手要跳過會比較難，大家不妨用作封位用途來使用。

**TIGER KICK（→↓↘B／D）：**東丈在今作中的這一招對空技，無敵時間增加了不少，所以在今集中的TIGER KICK對空性能的確好了許多，就算以對地作急速截擊，亦是十分不俗，因為這一招的攻擊力十分強，所以大家應該找多些機會使用。

**SLASH KICK（←↙↓↘→+B／D）：**向前方突進的必殺技，B掣使出的攻擊距離會較近，不過出招及收招時間較快，D掣使出的話，攻擊距離遠但出招慢，收招時間亦頗長。這一招若用作遠距離封位截擊之用，的確是非常有效；大家亦可以在以黃金之踵在空中擊中對手後，立即使出這一招作空中追打。

**黃金之踵（↓↙←+B／D）：**這一招在使出後會作低空躍起，用腳踵作



拋物線的方式向對手攻擊，一旦使出後，不論空中及地上都可以完全封殺着；由於這一個原因，所以若對手放出一些貼地面移動的飛道具，大家可以利用這一招反攻。若對手在空中中了這一招的話，大家是可以用各種通常技或必殺技（如TIGER KICK及SLASH KICK等等）追打的。

**爆裂拳（連按A／C）：**在出招後東丈會向前方突進，然後不停向前揮出快拳，可以給對手連續攻擊。不過這一招的反動力太大，所以擊中對手的HIT數有時會很少，不過大家若在近身戰時使出的話，除了可以迫開對手之外，大家還可以立即用爆裂拳FINISH作突擊。

**爆裂拳FINISH（爆裂拳中↓↘→+A／C）：**這是使出了爆裂拳之後的追加技，除了可以作連續攻擊之外，A掣及C掣的性質上都有不同。A掣使出的話，是會用手肘向下方攻擊，而且這是一下中段技，若對手擋着的話，極有可能冷不防地中招；至於C掣使出，就會向前使出SLASH KICK，除攻擊距離很遠之外，出招快亦是這一招的優點，不過若對手擋了的話，就很容易遭受反擊了。

**SCREW UPPER（↓↘→↓↘→+A／C）：**這一招超必殺技雖看似出招很慢，不過其實亦不是慢得過份，因為大家是可以用較輕的通常技攻擊CANCEL使出，作為強勁的連續技。這一招的優點，就是前方有一度龍捲風出現，就好像有一度防禦壁保護一樣，所以大家可以用作對空用途。至於MAX版方面，除了威力極大之外，龍捲風在出現後還會向前移動，對手亦比較難以用前緊迴避避過，所以就算用作遠距離削對手能源亦是不錯的選擇。

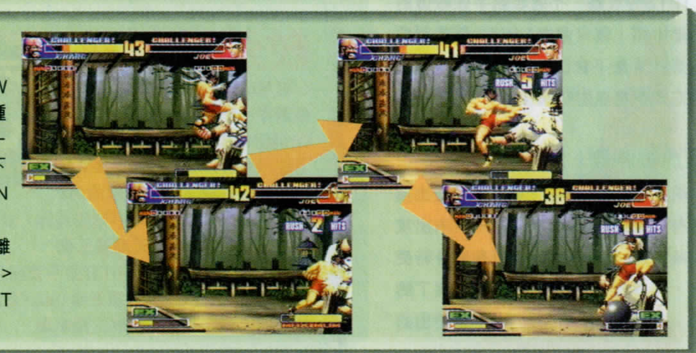
**爆裂HURRICAN TIGER踵（↓↘→↘↓↙←+A／C）：**JOE的一招向前突進超必殺技，特點是出招時間快，同樣可以用較輕的通常技攻擊CANCEL使出，作為強勁的連續技。不過這一招的威力，比起SCREW UPPER較為弱一點，但由於這一招會向前突進，所以仍有着十分高的實用價值；要留意的就是若對手擋了的話，被反擊的機會極之高。

## 較強連續技

I）跳前D>近距離站立C>LOW KICK>爆裂HURRICAN TIGER踵

II）「MAX狀態中亦可／不能對一些較矮的角色使用」蹲下B>蹲下A>站立A>爆裂HURRICAN TIGER踵

III）「對手近版邊」跳前D>近距離站立C>爆裂拳>爆裂拳FINISH>爆裂HURRICAN TIGER踵（HIT數不能全部擊中）



# 「無敵之剛腕」~坂崎 Êy（RYO SAKAZAKI）

## CANCEL 表

**通常技**

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離站立 | ○ | × | × | × |
| 蹲下 | ○ | × | ○ | ○ |
| 垂直跳 | × | × | × | × |
| 斜跳 | × | × | × | × |

**特殊技**

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| 冰柱割 | × |

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

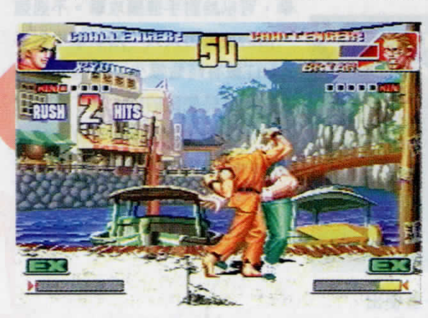
## 招式簡介

**冰柱割(→+A)**：這一招特殊技的最特別之處，就是有中段性質了，而且出招速度不算慢，許多時都能夠「陰」到對手。雖然大家可以用較重的通常技CANCEL這一招作連續攻擊，不過由於這一招不可以CANCEL任何必殺或超必殺技，所以大家還是以單發使出比較好。

**虎煌拳(↓↘→+A／C)**：坂﨑獠的近距離飛道具，A掣使出的攻擊距離會較近但出招稍快，C掣使出的話，攻擊距離遠但出招稍慢，所以若想配合連續技使出的話，就唯有用A掣使出。這一招的其中一個優點，就是可以有效地封鎖着對手的地上攻擊及跳躍攻擊，對手要跳過的確極為困難。

**虎砲(→↓↘+A／C)**：一招對空的必殺技，擁有很長的無敵時間，用作對空方面的確十分可靠。A掣使出的特點，就是收招時間較為快，不過就只得1 HIT，對手中了的話就會呈DOWN狀態；而C掣使出的話，昇起的高度比A掣為高，所以收招慢，雖然在近身時有2 HITS的攻擊，不過若對手在較遠的距離中招，就只會中1 HIT，而最重要的是對手是不會DOWN的，所以使出的方式還是以對空為佳。

**猛虎雷神剛(↓↙←+A／C)**：向前方突進的必殺技，特別之處是出招時有一瞬的GUARD時間(只於未出攻擊判定前)，所以大家可以在近身時使出，作為反擊之用，就算對手擋了的話，這一招也能迫開對手。A掣使出的話，出招時間較快但距離較近；C掣使出的話，出招時間稍為慢一點點，不過攻擊距離較遠。若大家在擊中對手時輸入虎砲的指令，在收招的時候就會自動使出虎砲，但不論你是用輕還是重的虎砲，它都是出重虎砲的。不過與上集的



不同之處，就是差不多一定可以令對手成DOWN狀態，所以用作追加攻擊絕對是可以放心。

**猛虎雷神刹(↓↘→+B／D)**：站立不能擋格的必殺技；特點是有中段性質，而且使出時角色會跳起，這時有機會可以避開對手的地上攻擊；若對手在空中，這一招可說差不多絕對無敵。不過這一招的出招時間比較慢，若近身戰時使出很可能會被截擊。

**極限流連舞拳(近敵時←↙↓↘→+A／C)**：近距離才可使用的打擊系必殺投技。這一招可說是坂﨑獠的重要招式，因為這一招在擊中對手後，可以作出各種通常技或必殺技(如飛燕疾風腳、虎煌拳及虎砲等等)追打，所以這一招的實用度的確非常之高。就以上的原因，大家一定要多找機會使用這一招，成功後就可以給對手一個連續的傷害。

**飛燕疾風腳(→↘↓↙←+B／D)**：向前突進的必殺技，特點是出招快及攻擊距離遠，而且攻擊力不俗。可是這一招由於收招太慢，若對手擋了的話，可以輕易反擊，所以大家還是接駁連續技使出比較好，其中尤以蹲下輕K>蹲下輕P>飛燕疾風腳更為實用。

**天地霸王拳(↓↘→↓↘→+A／C)**：這是一招攻擊力很低的超必殺技，不過勝在出招時間快，可以利用較輕的攻擊CANCEL作為連續技。至於MAX版，是可以將對手一擊即暈的，所以大家可以在有機會時使出MAX版，然後再給對手一個重創！

**龍虎亂舞(↓↘→↘↓↙←+A／C)**：坂﨑獠三招超必殺技中最強的招式；這一招除了是亂舞系的招式之外，在使出的一瞬是有無敵時間的，不過時間就不是太長了。基於這是一招很強的超必殺技，所以有機會就要立即使出，當然，配合連續技使出是上佳的方法啦！

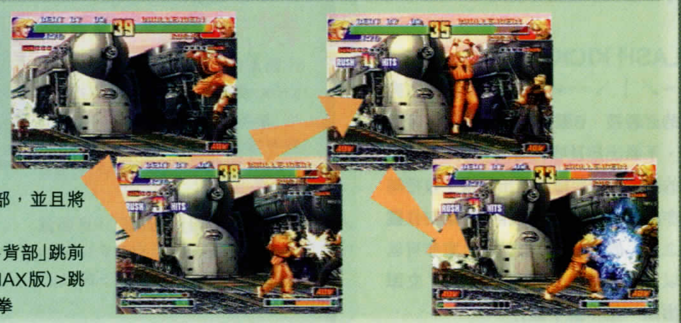
**霸王翔吼拳(→←↙↓↘→+A／C)**：攻擊範圍極之大的遠程飛行道具超必殺技。威力除了不俗之外，亦可以用作一定時間牽制對手。在上《97》中用輕的霸王翔吼拳，對手是十分難用前緊急迴避避過的，不過今集就變得容易了，所以今次這一招用作牽制對手並沒有上作那麼好了。另外，這一招用A掣使出的話，霸王翔吼拳的飛行速度就會較慢，相反，C掣則較快；若大家要配合連續技使出的話，就一定要用輕使出，MAX則輕重不可。

## 較強連續技

I) 跳前D>近距離站立C>極限流連舞拳>虎砲

II)「MAX狀態中亦可」跳前C>蹲下B>站立A／蹲下A(若是MAX狀態時，對蹲下了且較矮的角色的話，要在跳前C時擊中他的背部，並且將站立A轉為蹲下A)>天地霸王拳

III)「對手近版邊或第1 HIT打對手背部」跳前D>蹲下B>蹲下C>天地霸王拳(MAX版)>跳前D>近距離站立C>輕霸王翔吼拳



# 「滑翔之烈腳」~ROBERT GARCIA



## CANCEL 表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

通常技

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | × | ○ | ○ | × |
| 遠距離站立 | × | × | × | × |
| 蹲下 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直跳 | × | ○ | × | ○ |
| 斜跳 | × | ○ | × | ○ |

特殊技

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| 龍翻蹴 | ○ |
| 勾龍降腳蹴 | ×（連） |

## 招式簡介

**龍翻蹴(→+B)**：這一招特殊技雖然不是中段而且出招稍慢，不過由於攻擊範圍大而且可以CANCEL必殺技及超必殺技，所以有着一定的實際用途。

**勾龍降腳蹴(→+A)**：新加進的中段攻擊特殊技，不過由於動作太大而且出招比較慢一些，收招時間亦有點長，所以使用時絕對要注意。

**龍牙(→↓↘+A／C)**：一招對空的必殺技，用作對空方面亦算不錯。A掣使出的特點，就是收招時間較為快，不過就只得1 HIT，對手中了的話就會呈DOWN狀態；而C掣使出的話，昇起的高度比A掣為高，所以收招慢，雖然在近身時有2 HITS的攻擊，不過若對手在較遠的距離中招，就只會中1 HIT，而最重要的是對手是不會DOWN的。基本上這一招與虎砲十分相似，不過龍牙就沒有那麼長的無敵時間了。

**龍擊拳(↓↘→+A／C)**：ROBERT的近距離飛行道具；A掣使出的攻擊距離會較近但出招稍快，C掣使出的話，攻擊距離遠但出招稍慢，所以若要配合連續技使出的話，就唯有用A掣使出。這一招的其中一個優點，就是可以有效地封鎖着對手的地上攻擊及跳躍攻擊，對手要跳過的確極為困難。

**龍斬翔(→↓↘+B／D)**：ROBERT的另一招對空的必殺技；使出時會跳起，利用雙腳向上空作出一個翻身踢，在落地時身體亦會後退一段距離。特點是出招快而且無敵時間長，就算對手擋了亦難以反擊，而且攻擊判定亦算很強，大家可以用作對空使出。另外，若以蹲下輕K CANCEL使出，都算是十分不錯的連續技。

**飛燕旋風腳(→↘↓↙←+B／D)**：向前作拋物線軌道的突進必殺技，特點是出招快及攻擊距離遠，但攻擊力只是一般。不過這一招的收招速度算快，還可以將對手迫開，就算對手擋了的話，亦難以輕易作出反擊。不過今作這一招的拋物線軌道太大，引致有時會攻擊落空，的確，這一招比起《97》中的，可說是大幅度削弱了。

**飛燕龍神腳(空中↓↙←+B／D)**：於空中作突擊用途的必殺技，使出後ROBERT會用腳往斜下方插下；B掣的距離會較近，不過D掣就的確是十分遠了。這一招最大的優點，就是若對手擋了的話，你是會在空中往後彈走一段距離的，若擊中才會急速落地；不過這不是代表對手不能反擊呢！

**極限流連舞腳(近敵時←↙↓↘→+B／D)**：近距離才可使用的打擊系必殺投技。這一招亦是ROBERT的重要招式之一，因為這一招在擊中對手後，可以作出各種通常技、特殊技及所有必殺技追打，所以這一招的實用度的確非常之高。就以上的原因，大家一定要多找機會使用這一招，成功後就可以給對手一個連續的傷害。

**龍虎亂舞(↓↘→↘↓↙←+A／C)**：ROBERT三招超必殺技中第二強的招式；這一招除了是亂舞系的招式之外，在使出的一瞬是有無敵時間的，不過時間就不是太長了。基於這是一招算得上很強的超必殺技，所以有機會就要立即使出，因為可以配合連續技的超必殺技中，就只有這一招為最強了。

**霸王翔吼拳(→←↙↓↘→+A／C)**：攻擊範圍極之大的遠程飛行道具超必殺技。威力除了不俗之外，亦可以用作一定時間牽制對手。在上《97》中用輕的霸王翔吼拳，對手是十分難用前緊急迴避避過的，不過今集就變得容易了，所以今次這一招用作牽制對手並沒有上作那麼好了。另外，這一招用A掣使出的話，霸王翔吼拳的飛行速度就會較慢，相反，C掣則較快；不過就算大家用較重的攻擊CANCEL輕霸王翔吼拳，亦是不可以作連續攻擊的，因為ROBERT的霸王翔吼拳比坂崎 獠來說是慢上了一點的。

**無影疾風重段腳(↓↘→↓↘→+B／D)**：這一招在今集中的改變實在很大，因為這一招在威力方面亦大大提高，但出招時間亦慢了十分十分多，就算以較重的通常技CANCEL這一招，亦是不能作出連續攻擊的。可是，這一招的無敵持續時間極為長，大家可以用作對空或者對地截擊之用。就以上的種種原因，這一招還是要作單發攻擊了。

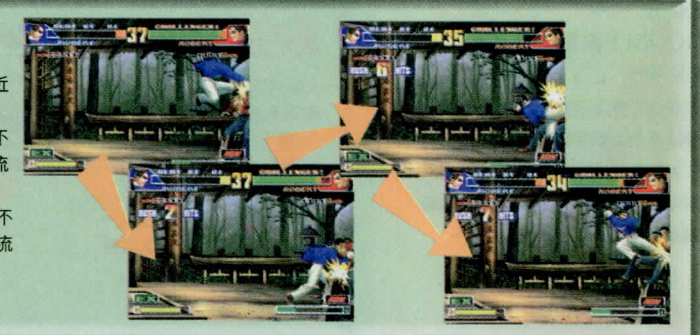


## 較強連續技

I)「MAX狀態中不可」跳前D>近距離站立C>龍虎亂舞

II)「對手近版邊／MAX狀態中不可」跳前D>近距離站立C>極限流連舞腳>龍翻蹴>飛燕旋風腳

III)「對手近版邊／MAX狀態中不可」跳前D>近距離站立C>極限流連舞腳>飛燕龍神腳



# 「超級輕佻的少女」～坂崎 由里（YURI SAKAZAKI）

## CANCEL表

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】


◆超重擊


◆空中超重擊

通常技

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離站立 | ○ | × | × | × |
| 蹲下 | ○ | × | ○ | ○ |
| 垂直跳 | × | × | × | × |
| 斜跳 | × | × | × | × |

特殊技

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| 燕翼 | × |

## 招式簡介

**燕翼（→+B）**：雖然這是一招出招不算太慢的特殊技，不過由於收招較慢，大家在間中使出會比較安全一點吧。

**虎煌拳（↓↘→+A／C）**：坂崎由里的近距離飛道具，A掣使出的攻擊距離會較近但出招稍快，C掣使出的話，由里會踏前一步出招，攻擊距離遠而且出招比起坂崎 獠的虎煌拳及ROBERT的龍擊拳快，所以若要配合連續技使出的話，不論輕或重都是可行的。這一招的其中一個優點，就是可以有效地封鎖着對手的地上攻擊及跳躍攻擊，對手要跳過的確極為困難。

**空牙（由里超UPPER）（→↓↘+A／C）**：一招對空的必殺技，擁有很長的無敵時間，用作對空方面的確十分可靠。A掣使出的特點，就是收招時間較為快、攻擊距離就比較近與及無敵時間比較長；C掣使出的話，無敵時間比較短，但昇起的高度比A掣為高，所以收招慢，不過攻擊距離就十分遠而且還可以接駁裏空牙。

**裏空牙（DOUBLE由里超UPPER）（重空牙中→↓↘+A／C）**：這是一招在使出了重空牙後才可使出的招式，不論重空牙是否擊中對手，都可以使出這一招；A掣使出與C掣使出都沒有分別。大家可以在重空牙擊中對手時作連續攻擊，又或者在遠距離使出作奇襲之用。

**雷煌拳（↓↘→+B／D）**：一招以拋物線軌道攻擊的必殺技，由於使出時會跳起，所以可以作避過對手飛道具攻擊作出反擊。B掣使出的話，攻擊距離會較近，但D掣使出的話，攻擊距離就會較遠。不過這一招的最大特點，就是在落下攻擊對手時，是有一瞬無敵的，而且若在近身時使出這一招，攻擊的速度就會大大增快。

**飛燕疾風拳（由里超KNUCKLE）（↓↙←+A／C）**：向前方突進的必殺技，在出招時轉身的一下是有無敵時間的；A掣使出的攻擊距離會較近，不過出招及收招時間較快，C掣使出的話，攻擊距離遠但出招慢，收招時間亦頗長。不過這一招由於出招慢，所以未能接駁連續技使出，大家唯有作遠距離封位截擊之用，的確是非常有效。不過大家要小心對手擋了後立即反擊啊！

**飛燕旋風腳（由里超回旋蹴）（↓↙←+B／D）**：一招改變極大的必殺技招式，因為在《98》中的這一招，拋物線的軌道低了，所以接駁連續技十分有用，亦因為這一個原因，截擊空中對手就沒有那麼好了。

**飛燕鳳凰腳（↓↘→↘↓↙←+B／D）**：一招很像龍虎亂舞的超必殺技，不過不同的地方，就在於突進速度快，而且若對手擋了的話，角色是會往後彈開，雖然如此，硬直時間仍是存在，時間亦十分長，所以對手是可以立即前衝或用突進系的招式反擊。大家亦可以用輕攻擊來CANCEL作為連續技。

**霸王翔吼拳（→←↙↓↘→+A／C）**：攻擊範圍極之大的遠程飛行道具超必殺技。威力除了不俗之外，亦可以用作一定時間牽制對手。在上《97》中用輕的霸王翔吼拳，對手是十分難用前緊急迴避避過的，不過今集就變得容易了，所以今次這一招用作牽制對手並沒有上作那麼好了。另外，這一招用A掣使出的話，霸王翔吼拳的飛行速度就會較慢，相反，C掣則較快；不過就算大家用較重的攻擊CANCEL輕霸王翔吼拳，亦是不可以作連續攻擊的，因為坂崎 由里的霸王翔吼拳比坂崎 獠來說，出招是慢上了一點的，就好像ROBERT一樣，不過收招時間比起其餘兩位的為快。

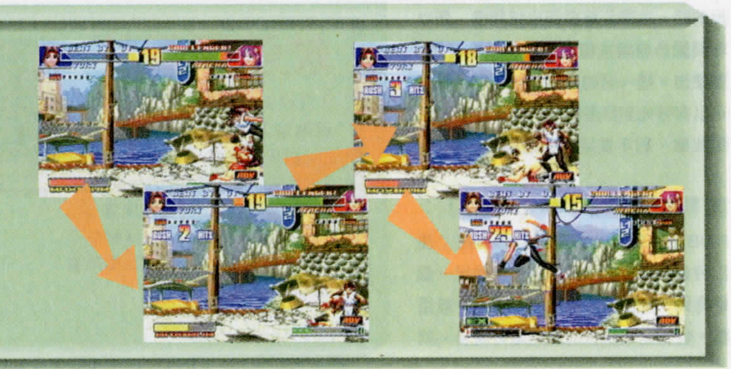
**飛燕烈孔（↓↘→↓↘→+A／C）**：這是一招無敵時間長而且出招快的超必殺技，雖然攻擊力稍為遜色，不過大家可以用較輕的通常技CANCEL成為連續技，所以有着一定的實用程度。這一招唯一的缺點，可算是一出招時的攻擊距離稍近了。

## 較強連續技

I）跳前D>蹲下B>蹲下A>飛燕旋風腳

II）蹲下A>蹲下A>蹲下A>飛燕鳳凰腳

III）「第1 HIT打對手背部／MAX狀態中亦可」跳前D>蹲下B>蹲下C>飛燕鳳凰腳





# 「殘酷暗殺術的繼承者」~LEONA

## CANCEL 表

**通常技**

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○（1） | ○（1&2） |
| 遠距離站立 | × | × | ○ | × |
| 蹲下 | ○ | × | ○ | × |
| 垂直跳 | × | ○ | × | ○ |
| 斜跳 | × | ○ | × | ○ |

**特殊技**

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| STRIKE ARCH | ×（連） |

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

## 招式簡介

### STRIKE ARCH(→+B)：
LEONA的新加特殊技，含有中段要素，而且在出招時腳會稍作離地，可以避開對手的下段攻擊而作出反擊。

### MOON SLASHER (↓儲↑+A／C)：
對空對地皆十分適宜的必殺技，由於攻擊判定以弧形漸漸包圍全身，而且出招十分快，所以在近身戰時十分有用。A掣使出的話，出招會較快，不過距離較近；而C掣使出的話，出招時會前進一小步，攻擊判定會遲的一點出現，不過距離會遠一些，可是硬直時間也長一點呢！

### GROUND SABER(←儲→+B／D)：
一招突進系必殺技，由於出招慢的關係，所以不能用通常技CANCEL作連續技。不過這一招在近版邊處擊中對手的話，大家是可以用各種通常技、必殺技或超必殺技追打的，若出現這一個機會的話，大家千萬不要放過呀！

### GLIDING BUSTER(重GROUND SABER中→+D)：
一招可以在重GROUND SABER後使出的追打必殺技；但由於使出這一招的時間十分短，所以若對手擋了你的重GROUND SABER的話，你就很可能在使出這一招後被對手反擊，不過大家在使出重GROUND SABER時，若對手是跳起避開的話，大家便可以使出這一招，向空中的對手攻擊。

### X-CALIBUR
### (↓儲↑+B／D)：
使出後LEONA會跳上空中，然後飛向對手頭頂攻擊。這一招在今作中的改變，就是招式性質與HEIDERN的NECK ROLLING十分相似，而且若對手擋了的話，LEONA就會於空中彈開。B掣的攻擊距離較近，若對手擋了的話，就會彈向對手的後方；若以D掣的攻擊距離較遠，若對手擋了的話，就會彈向對手的前方。

### BALTIC LAUNCHER(←儲→+A／C)：
使出後會施放出一個綠色的光球在頭上的斜前方。A掣使出的話，HIT數會比較少，但出招速度比較快；C掣使出的話，HIT數會較多，不過出招速度比較慢，不過綠色光球會向前方作出移動，LEONA的身體亦會稍作跳起。這一招的特點是於對手中招時，大家可以作出各種攻擊去追打(如MOON SLASHER、X-CALIBUR、V SLASHER及REVOLVE SPARK等等)，不過若處於MAX狀態的話，就不要使出GRAVITY STORM好了，因為對手中了1 HIT後，是不會中餘下的攻擊。

### EYE SLASHER
### (↓↙←+A／C)：
這是LEONA的唯一遠距離飛行道具，雖然攻擊判定大，而且於投出及返回來時分別有兩個攻擊判定出現；不過可惜這一招出招慢、收招慢、飛行速度慢，所以對手很容易避過或者跳過，然後向你反擊，所以在使用這一招時一定要三思呀！

### EAR RING爆彈
### (↓↙←+B／D)：
出招非常慢的飛道具攻擊，在投出耳環後，耳環的軌道會成拋物線但漸漸下墮的軌道跌下，如耳環落在對手腳旁的話，對手就要作蹲下擋格。若能夠在空中COUNTER對手，是可以立即用V SLASHER追



打。但由於這一招出招慢的關係，大家還是在對手DOWN後使出為佳。

### V SLASHER(空中↓↘→↘↓↙←+A／C)：
LEONA的空中超必殺技；使出時會向斜下方急速進攻，用作對付一些愛用對空技的對手會很有效；大家亦可以在跳過去對手處時，在擊中對手的一刻CANCEL使出這一招，這就可以給對手一個重創。若用A掣使出，攻擊距離會較近，C掣則會較遠，但MAX版兩者都沒有分別，距離是等於普通版的C掣一樣。

### GRAVITY STORM(↓↘→↓↘→+A／C)：
可作對空的超必殺技，特點是無敵時間較長而且出招快，大家可以用作對空之用，不過就要越近身越好；但若在MAX狀態的話，就不要用作對空好了，因為對手中了1 HIT後，是不會中餘下的攻擊。至於另一個使用方法，就是在最近身時用輕的通常技CANCEL，就算是MAX狀態，這一招連續技亦可以使用。

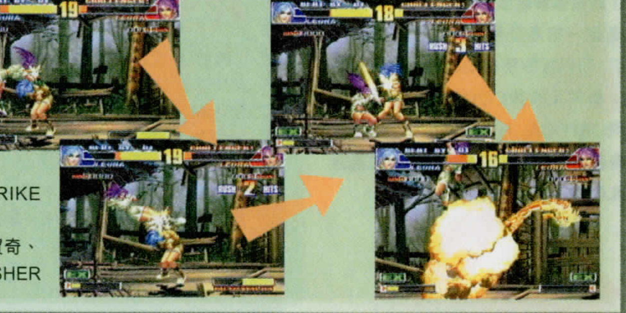
### REVOLVE SPARK(↓↙←↙↓↘→+B／D)：
威力很大的超必殺技，而且出招時會向前方突進，所以用較重的通常技CANCEL這一招，是很常用的連續技。B掣使出的攻擊距離較近，而D掣則會較遠。

## 較強連續技

I)「對手近版邊」GROUND SABER>GRAVITY STORM(MAX不能全部HIT中)／V SLASHER／REVOLVE SPARK

II) 跳前D>近距離站立D(2 HITS)>STRIKE ARCH>V SLASHER

III)「對手要站立狀態中第1 HIT／對蔡 寶奇、鎮 元齋不能使用」跳起C>跳前D>V SLASHER





# 「燃燒的裝甲擲彈」~RALF JONES



◆超重擊



◆空中超重擊

## CANCEL表

| 通常技 | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | × | ○ | ○ | × |
| 遠距離站立 | × | × | × | × |
| 蹲下 | ○ | × | ○ | × |
| 垂直跳 | × | × | ○ | × |
| 斜跳 | ○ | × | ○ | × |

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

## 招式簡介

### VULCAN PUNCH (連按A／C)

：這是一招連按性質的必殺技，特點是威力強而且可以用控桿移動身體，用這一招作削對手能源的確不錯。A掣與C掣使出，不論在威力或持續時間方面基本上沒有分別。對手若中了這一招的話，是會出現DOWN狀態的。

### GATLING ATTACK (←儲→+A／C)

：突進系的必殺技，攻擊距離遠，最大的特點就是出招速度快而且威力高。A掣使出的話，攻擊距離會較近，C掣使出的攻擊距離會較遠；由於這一招的反動力高，所以用A掣在近身使出時，最後的HIT數都難以擊中，在這一個時候往往會被對手反攻，所以還是以C掣使出為主比較好。

### RALF KICK (←儲→+B／D)

：這是一招出招慢的必殺技，使出時RALF會躍上空中，再用雙腳向對手攻擊；A掣攻擊距離較近，C掣則比較遠。這一招的特點是攻擊範圍大，攻擊判定亦非常大，還可以避開對手的地上攻擊，所以COUNTER對手攻擊的機會亦十分高；可惜由於收招時間慢的關係，對手擋了的話就會很危險。最重要的一點，就是這一招是有機會出現CRITICAL HIT，所以若對手在較近版邊的地方中招，而你又能夠COUNTER對手或者出現CRITICAL HIT的話，大家是可以較為容易在落地的時候，立即使出騎馬VULCAN PUNCH追打。

### 急降下爆彈PUNCH (↓儲↑+A／C或空中↓↘→+A／C)

：一共有兩個使出方法的一招必殺技。↓儲↑+A／C使出的話，角色會先昇上空中，然後再向斜下方攻擊，大家可以倚靠上昇中的無敵時間作對空，亦可以藉着降下的一下向較遠距離的對手作突襲；A掣的上昇高度低，HIT數亦較少，下降攻擊的距離並且較近，C掣的上昇高度較高，HIT數多，下降攻擊的距離並且較遠。在空中↓↘→+A／C使出的話，就只會向斜下方攻擊，而A掣與C掣的攻擊距離一樣，不過C掣的攻擊力較高。這招式的特點，就是當降下後，RALF是會朝後方彈開，就算對手擋了，反擊的成功機會亦相繼減低。

### SUPER ARGENTINE BACK BREAKER (近敵時←↙↓↘→+B／D)

：這是一招成功距離較遠的必殺投技，利用較重的通常技CANCEL使出作連續技，效果會十分不錯。當然，在近身戰時使出用作解圍招式，亦是一個很好的使用方法。

### BARI BARI VULCAN PUNCH (↓↘→↘↓↙←+A／C)

：這一招超必殺技使出時，RALF會向前方輕微突進，不斷揮出拳向對手攻擊，威力除了不俗之外，出招速度亦算不慢，但不能以較輕的通常技CANCEL使出，作為連續攻擊。但這一招的弱點，就是收招時間十分慢，一旦對手擋格了的話，相信只有被打的份兒。

### GALACTIC PHANTOM (↓↘→↓↘→+A／C)

：RALF的一招不能擋格超必殺技，使出後RALF會轉身儲氣，當到了一定時間，就會向前方轟出一拳，距離大概有四份之三畫面左右，若對手中了這招的話，能源可說是「倒水」一般，不過由於儲的時間太耐，所以許多時會被反擊。不過MAX版，在儲的時候會出現一個很長的GUARD時間，對手就算不停向你攻擊，你亦只會照樣扣能源，不過招式並不會停頓，若對手繼續一直攻擊，而你又開始轟出拳的話，對手就會立即死亡(因為對手正在攻擊你而出現COUNTER HIT)，就算對手滿能源，亦會一命嗚呼，可想而知這一招的威力是何等恐怖吧！不過就算是這樣，對手要避過這一招實在太容易了，而且對手只要在你儲的時候使出任何投技，這一招就會立即被破，所以實用度的確很低呢！





### 騎馬VULCAN PUNCH (↓↙←↙↓↘→+B／D)

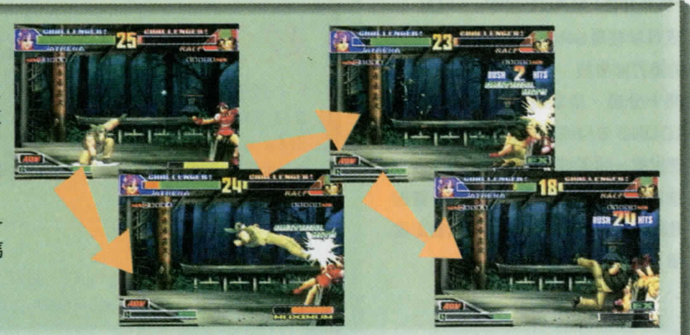
：向前突進的超必殺技，一使出時會出現上半身無敵的狀態，所以可用作對空之用，當然，用較重的通常技CANCEL作為連續技使出亦相當不錯啦。不過這一招的弱點除了威力弱之外，若對手擋了的話，是十分容易作出反擊。

## 較強連續技

I) 跳前C>近距離站立C>SUPER ARGENTINE BACK BREAKER

II) 跳前C>蹲下C>騎馬VULCAN PUNCH

III)「對手近版邊／與對手相若一段距離」RALF KICK>騎馬VULCAN PUNCH





# 「無與倫比的鐵腕」~CLARK STEEL

## CANCEL 表



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

通常技

| | A（輕P） | B（輕K） | C（重P） | D（重K） |
|---|---|---|---|---|
| 近距離站立 | ○ | ○ | ○（1） | × |
| 遠距離站立 | ○ | × | × | × |
| 蹲下 | ○ | × | × | × |
| 垂直跳 | × | × | × | × |
| 斜跳 | × | × | × | × |

特殊技

| 特殊技名 | 能否 CANCEL |
|---|---|
| STOMPING | ○ |

## 招式簡介

**STOMPING（→+B）**：CLARK的唯一一招特殊技，攻擊距離雖算遠，而且可以CANCEL必殺技或超必殺技，不過由於出招較慢的關係，用途不大。

**VULCAN PUNCH（連按A／C）**：這是一招連按性質的必殺技，特點是威力強而且可以用控桿移動身體，用這一招作削對手能源的確不錯。A掣使出的話，不論在威力或持續時間方面都及不上C掣，因為A掣就只得3 HITS，C掣則有6 HITS之多。

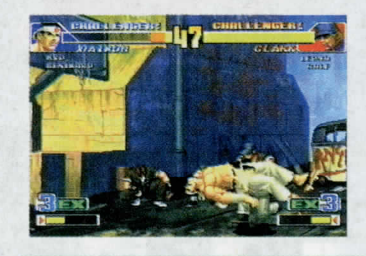
**NATALM SLETCH（→↓↘+A／C）**：CLARK的對空必殺投技，攻擊時是向斜上方，所以可用作對空之用，不過這一招可以輕易地給對手截擊，而且失敗動作太大，十分容易被對手反擊，所以大家還是配合當身投戰術交替使用比較好！

**ROLLING CRADLE（←↙↓↘→+C）**：一招移動投技，使出後會向前衝，若能夠接近對手的話，就可以捉到對手，給他一個傷害。而這一招是下半身呈完全無敵狀態。雖是這樣，對手在你移動時依然可以輕易向你作出攻擊，這就是一個很大的弱點！在今作中這一招的最大優點，就是可以用一些較重的攻擊CANCEL這一招作為連續技了。

**SUPER ARGENTINE BACK BREAKER（近敵時←↙↓↘→+B／D）**：這是一招成功距離較遠的必殺投技，利用較重的通常技CANCEL使出，可以給對手一個大傷害。若在前衝時或近身戰時使出的話，效果將會十分不錯。

**FRANKENSTEINER（→↓↘+B／D）**：較近身使出的指令投技，雖然出招稍慢及成功距離極近，不過在近身戰時使出的話，的確是十分管用；大家亦可以利用當身投戰術來使出這一招。這一招最特別之處，就是出招時會出現一段頗長的無敵時間，用作對空的確有一定程度的實用性。

**SUPER ARABIAN BARK RALLY BACK BREAKER（←↙↓↘→+A）**：這是一招性質與ROLLING CRADLE相同的必殺移動投技，使出後會向前衝，若能夠接近對手的話，就可以捉到對手，給他一個傷害。但由於對手是十分在你出招後截擊，所以不適宜過份使用，以免被對手看穿而反被截擊。不過這一招同樣有下半身完全無敵的狀況出現，這就可以絕對性避開對手的下段攻擊了。同樣，這一招的最大優點，就是可以用一些較重的攻擊CANCEL這一招作為連續技。



**FLASHING ELBOW（NATALM SLETCH、ROLLING CRADLE、SUPER ARGENTINE BACK BREAKER、FRANKENSTEINER或SUPER ARABIAN BARK RALLY BACK BREAKER中↓↘→+A／C）**：所有必殺投技的追加攻擊，好處是可以安全地作出追打，而且失敗的狀況會極少出現，所以在必殺投技擊中對手後可說是非出不可。但由於每一招必殺投技的輸入時間都會不同，所以大家要熟習一下所有必殺投技的輸入時間，尤其是一些會互相掉轉了位置的必殺投，因為要輸入的位置是計對手倒下後的狀態；只要能夠熟識清楚每一招的輸入時間，這一招將會幫助很大。

**ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER（近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C）**：CLARK的這一招超必殺投技，成功的距離的確十分遠，而且出招十分快，所以配合連續技使出的確十分有效。另外，MAX版更可以說是必勝着殺，所以大家亦不要忽視於近身戰中使出的機會。

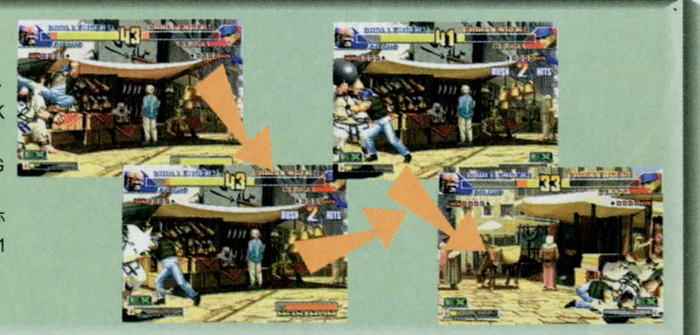
**RUNNING THREE（←↙↓↘→←↙↓↘→+B／D）**：這就是移動投技的超必殺版，特點一樣是除了不能防禦之外，角色更會作出一定距離的移動，若能夠接近對手，就會向對手作出攻擊；而這一招的攻擊力比起ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER更為大，下半身同樣呈完全無敵狀態，所以能夠避開對手的下段攻擊。當然，這一招依然是可以輕易地給截擊，所以大家還是待對手用緊急迴避或配合連續技使出比較好，但配合連續技使用會十分困難！

## 較強連續技

I) 跳前C>近距離站立C(1 HIT)>ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER

II) STOMPING>RUNNING THREE

III)「對手近版邊／MAX狀態中亦可」跳前D>近距離站立C(1 HIT)>RUNNING THREE





製造商：RIVERHILLSOFT/售價：420港元
發售日：發售中/容量：2 CD-ROM/記憶：1-15 BLOCK
ACT/ MEM/ 行貨

OFFICIAL PRODUCT

TEXT BY 酒井明樹

OverBlood 2

# OVER BLOOD 2

# 第七章 另一個的未來（もう一つの未來）




## 攻略重點

### 購買須要的寶物

由於這一版須要破壞大量發放激光的「巨型寶石」，所以便要購買多一些手提火箭筒子彈及迷你炸彈（ハンドボム），大約須要購買20枚炸彈或以上，供給炸彈發射器使用。



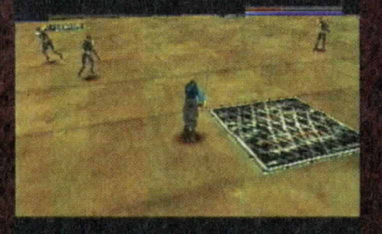
### 出發月台

**所能取得的寶物**

無

### 注意事項

**向左上方的門逃走**



在出發月台內的敵人所使用的武器是槍及炸彈，他們會在較遠的地方以距離作出攻擊，並且攻擊力也不弱，所以要將他們全部擊倒，難免亦要使用一兩次急救噴霧，由於使用急救噴霧是會扣除CP的，避免得不償失，所以最好的方法都是離開這裏，跑到左上方的門逃走。



### 發生爆炸後的出發月台

**所能取得的寶物**

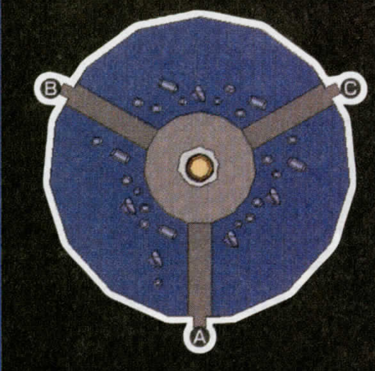
無

### 注意事項

1. 到達主電腦室並且擊倒頭目後，船內便會發生大爆炸，而畫面便會再次回到出發月台，所控制的角色亦會轉為拿巴路。
2. 撲滅火種可得2CP，而滅火後可得到紅寶石，合供能得到4CP，如要破壞鐵箱的話，便必須使用三個炸彈才可破壞。



### 升降機房間




**所能取得的寶物**

無

### 注意事項

**1. 穿妹防彈衣**

房間內的綠色寶石會向角色發射雷射光作為攻擊，而且攻擊力很大，如果沒有穿着防彈衣，而被雷射光擊中的話便會即時死亡。

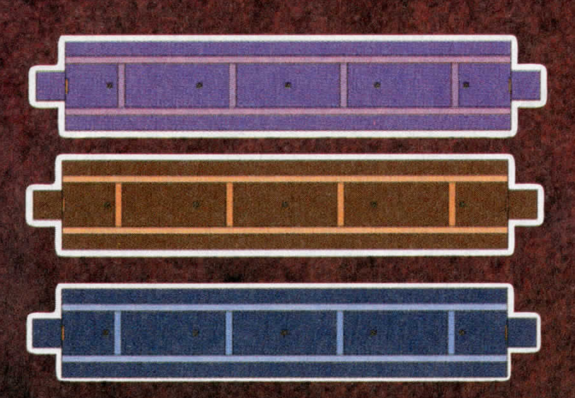
**2. 破壞白色寶石**

完全破壞了房間內的白色寶石後，綠色的寶石便不會再作出任何攻擊，而位於地圖中央的升降機，門前的寶石亦會因此而自動破壞，其後玩者便可乘搭升降機前往各層。



3. 雖然破壞寶石後可乘搭升降機前往各層，但是如果還沒有完成地圖中「B」的生物實驗室和「C」的居住區地帶是不能過版的，因為在這一章首要的任務是要集齊八塊的「DEVA部份」。





## 出發月台與升降機房間的通道
## 生物實驗室與升降機房間的通道
## 居住區地帶與升降機房間的通道

### 所能取得的寶物
無

### 注意事項



在每條通道內亦會有兩個戰鬥兵士，而只要裝備上「刀」站在柱後攻擊，便可安全地

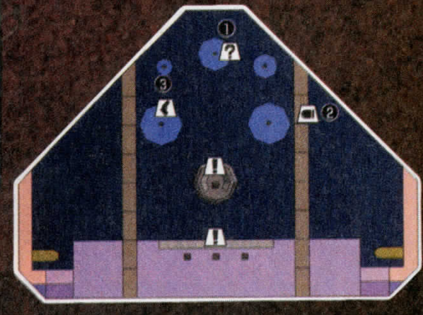
## 生物研究室

### 注意事項



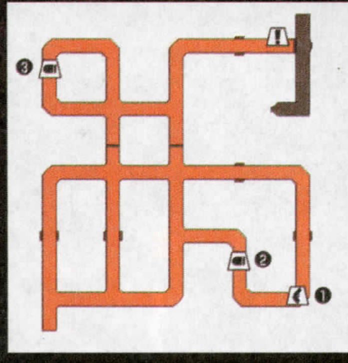

1.要啟動研究室內的儀器，首先便要到二樓；位於地圖下方的「！」位置開啟電源，然後再回到一樓；位於中央的「！」位置調查，便可啟動室內的儀器。

2.房間內共有五種正在研究中的生物，而五隻生物對主角都十分友善，並且會給予主角一些特別的過版啟示，包括解除在升降機房間內的警備、八塊DEVA部份的使用法、在機械房通道內，解除三塊透明牆壁的方法、解除在機械房內雷射罩的方法及一些收藏着DEVA部份的地方。




### 所能取得的寶物
1. DEVA部份（ディーヴァピース）
2. 手提火箭統子彈（バズーカ彈）
3. 雷射槍（レーザーガン）

## 居住區地帶



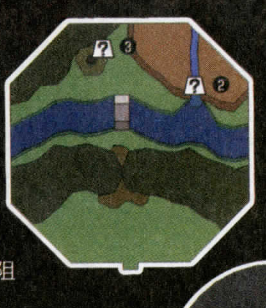

### 所能取得的寶物
1. 火焰發射器（火炎放射器）
2. 油槽（オイルカートリッツ）×1
3. 油槽（オイルカートリッツ）×1

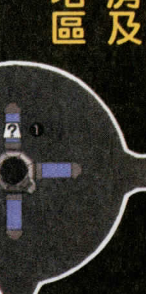


### 注意事項
1.居住區地帶是前往冷凍睡房及自然栽培區的通道，分別由地圖中灰色地帶的兩個入口進入。

2. 地區內共有兩扇鐵閘及一扇激光閘，鐵閘可以使用炸彈破壞，而激光閘便要調查位於地圖中的「！」位置把它關掉。



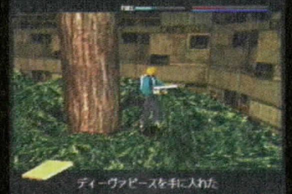




### 注意事項（冷凍睡房）
冷凍睡房內供有兩扇門，其中一扇門是不能夠開啟的。在房間內共有四個編了號碼的冷藏睡囊，而在一號的冷藏睡囊內是藏有一塊DEVA部份的，

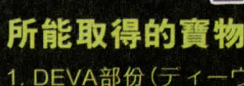



### 注意事項（自然栽培區）
1.進入自然栽培區後，在地圖中央的部份會有一些黃色的草叢阻擋着前路，須要使用火焰發射器把它燒毀後才可進入。



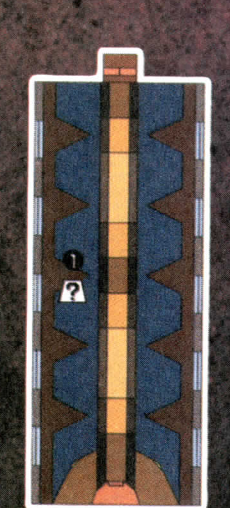
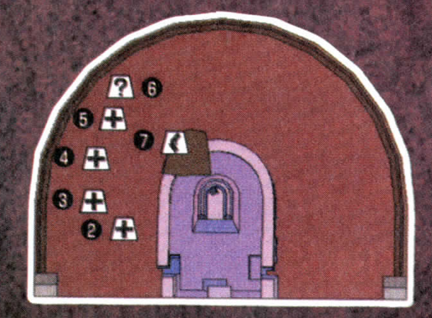

2在樹木的枝葉叢上能得到一塊DEVA部份，使用繩索發射器攀上樹上搜索便可取得DEVA部份。

3. 另一塊DEVA部份是藏在瀑布中的洞穴裏，首先裝備手提火箭筒或炸彈發射器，並且向着瀑布發射，破壞瀑布後的石塊便會發現洞穴，進入洞穴搜索便能取得DEVA部份。



### 所能取得的寶物
1. DEVA部份（ディーヴァピース）
2. DEVA部份（ディーヴァピース）
3. DEVA部份（ディーヴァピース）

## 橋的通道及火海中的橋

### 所能取得的寶物

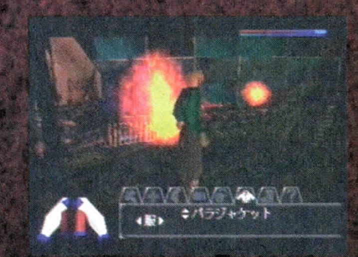
1. DEVA部份(ディーヴァピース)
2. 急救噴霧(救急スプレー)
3. 滅火噴霧(消火スプレ)
4. 急救噴霧(救急スプレー)
5. 滅火噴霧(消火スプレー)
6. DEVA部份(ディーヴァピース)
7. 刀

## 注意事項(橋的通道)

在通道兩旁的輸送電纜是可以破壞的,破壞一段能得到1CP,如果能同時能破壞兩段的話,便能取得便多的CP。但不要忘記拿取在水中的DEVA部份呀!

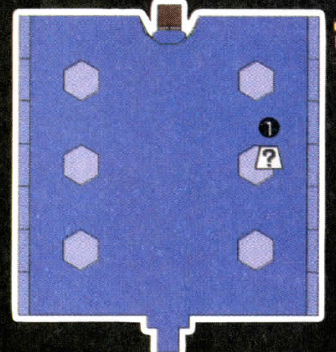



## 注意事項(火海中的橋)



由於在室內的溫度很高,所以便要予先裝備上月光鞋(ムーンライト)或冷魂鞋(クールソウル),來使到因高熱所受到的傷害減少,另外亦須要穿着平衡服(バラジャケット)才可跳越某些較遠地方。

## 往格納庫的通道



### 所能取得的寶物

1.機械房通行証(エンジンルームのキーカード)
2.DEVA部份(ディーヴァピース)

## 注意事項




1. 當劇情是操控布朗尼的時候,是只能取得地圖中「2」的DEVA部份,而要取得地圖中「1」的機械房通行証,便要到達主電腦室並且擊倒頭目後,劇情到達操控拿巴路時才可取得。
2. 「往格納庫的通道」的火被撲滅後,若離開這個區域,然後再次進入,火便會再次出現,所以希望達到S RANK即351CP的朋友,不妨可以使用這個方法來提升CP。

## 電腦室的機械室出口

### 所能取得的寶物

1. DEVA部份(ディーヴァピース)

### 注意事項

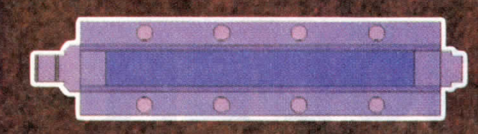
1.再次遇到「剛多」,而這一次他是以變身後的姿態與布朗尼交戰,而除了使用刀劍系武器外,其他武器對他也起不了傷害。剛多主要以伸縮的拳頭作為攻擊,玩者可以使用跳躍來躲避。




2.擊倒剛多後便會出現事件片段,玩者可在拆斷了的石柱上搜索便能找到DEVA部份。



## 主電腦室的通道



### 所能取得的寶物

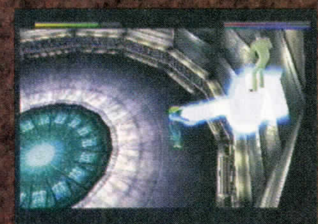
無

### 注意事項

1.通道內共有八棵石柱，只要分別在八棵石柱上放上一塊DEVA部份，便能開啟主電腦室的門。



2. 頭目「沙羅」與沙羅戰鬥前會經過一段事件片段，潛伏在主角體內的先驅者之力引發了出來，到了這時布朗尼便可使用「空中浮遊」、「DASH」及「波動砲」。只要緊按口按鈕便可使用「空中浮遊」，按十字按鈕便會由平常的移動轉為突進的「DASH」移動，而要使用「波動砲」便要緊按△按鈕儲氣，儲滿氣後便可放開按鈕作出攻擊，並且擊中敵人後會自動回復體力。





## 機械室的通道

### 所能取得的寶物

無

### 注意事項

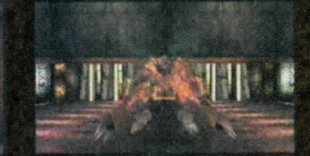
1. 通道內共有三塊透明牆，第一塊牆上是印有百獸王的圖像，而只要使用雷射搶射向着鼻的部份攻擊便可令牆壁消失，而第二塊牆的圖案是兩個印第安人夾着一把大劍，而只要用雷射槍擊中大劍的中央部份便能解除牆壁，第三塊牆的圖像是一個時鐘，當時間到達十二時左右時，使用雷射槍射向時鐘的中心部份，便可順利把牆壁解除。



2. 成功解除了三塊牆壁後，便會出現一隻巨大的頭目，而拿巴路只須回避它一次的攻擊便會出現事件，而故事又再次回到布朗尼，布朗尼會來到機械室的通道與這隻巨大頭目戰鬥，雖然無論使用任何武器亦不能傷害他，但是只要引誘它向前行，當它到達一定的地點時，告沙加便會啟動一塊大牆，將這隻大怪獸壓死。







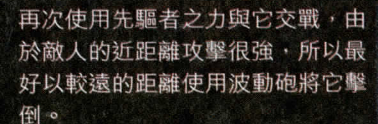
## 機械室

### 注意事項

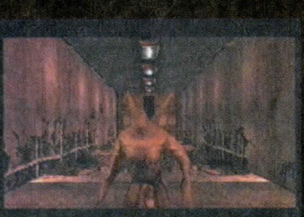
1. 在地圖中的四個「！」位置也有一幅畫及一個電制，要打開保護引擎的激光罩，便要依照「FOOD CHAIN」的次序順序按下四個電制，首先須按下印有植物畫下的按鈕，然後便要到食草的動物畫下按下按鈕，再到食肉的動物，而最後須要按下的按鈕是在人類畫下的按鈕。



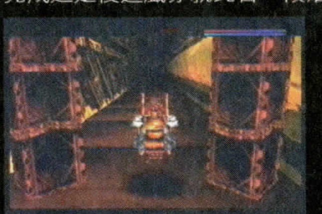
2. 打開了激光罩後便可使用繩索發射器回到引擊的中央部份，再使用離子炸彈（プラズマボム）把引擊炸毀。再次提醒大家離子炸彈是屬於特別道具系；即放置在道具表的「？」位置內，而不是屬於炸彈系的。

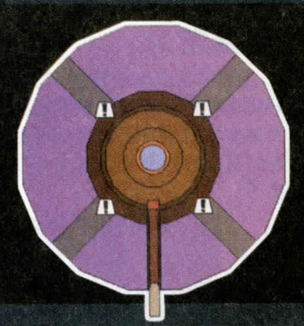


3. 炸毀引擊後便會出現事件，正他們當逃走之際再次遇到沙羅，並且注射了一些藥物在體內令自己變成了一隻怪物，而布朗尼便再次使用先驅者之力與它交戰，由於敵人的近距離攻擊很強，所以最好以較遠的距離使用波動砲將它擊倒。



4. 擊倒沙羅後便會再次出現事件，而布朗尼亦再次遇見他最愛的妹妹，並且告訴了布朗尼放置電單車的房間，布朗尼騎上電單車後便開始逃走，而逃走是遊戲的尾聲，完成逃走後遊戲亦就此告一段落。







### 所能取得的寶物

無







製造商：SEGA　　發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SRPG／MEM

By：天才軍師小寶寶

# WACHENRÖDER 深入剖析 完全攻略第三回

## Round 15 杜人的隱藏地

**勝利條件：敵軍全滅**

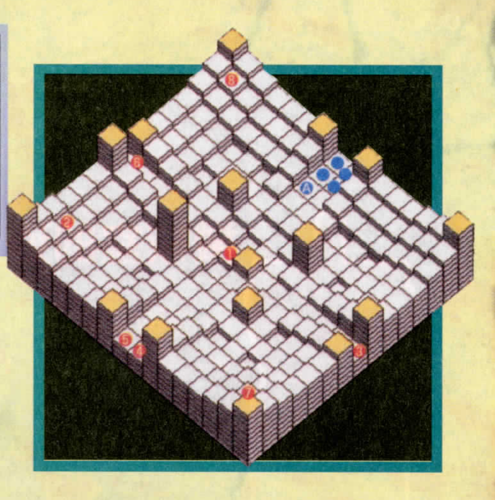
**失敗條件：路斯仁（主角）死掉**

**限制回數：50**

### 攻略要點：

從地圖便可以一眼看出自軍處於一個不利狀態，因為差不多全部敵人都是站在高位置之上。亦因此，如果貿然埋身硬拼的的就會非常吃虧，取而代之的戰法，就是站在近敵的地方，讓他們先走下來再作攻擊。另外，因為只得五人參戰，出陣的陣容最好不要依賴新加入的劍士，以免削弱自軍的實力。



| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 ベリル-A | 11 | 400 | 190 | 170 | 30 | 17 | 18 | 劍 |
| 2 ベリル-A | 12 | 470 | 210 | 175 | 33 | 17 | 17 | 劍 |
| 3 ベリル-B | 10 | 385 | 180 | 160 | 35 | 18 | 18 | 槍 |
| 4 ベリル-A | 11 | 400 | 190 | 150 | 30 | 17 | 18 | 劍 |
| 5 ベリル-A | 11 | 400 | 190 | 150 | 30 | 17 | 18 | 劍 |
| 6 ベリル-A | 11 | 400 | 190 | 150 | 30 | 17 | 18 | 劍 |
| 7 ベリル-A | 12 | 470 | 210 | 170 | 33 | 17 | 17 | 劍 |
| 8 ベリル-B | 10 | 385 | 195 | 195 | 35 | 18 | 18 | 槍 |

**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| フリーレングーラー | 0G | 足 | 消費 | SLEDGE 溫度降下 1/4 |

## Round 16 利奧美宮

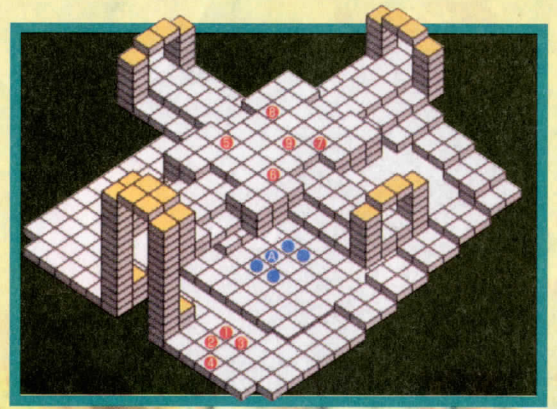
**勝利條件：敵軍全滅**

**失敗條件：路斯仁（主角）死掉**

**限制回數：50**

### 攻略要點：

這裏的地圖比較特別，因為在這關開始出現了升降台這東東，只要好好利用他們便可以更快速地過關。另外，看着附上的地圖，也可能會令大家非常迷惘，因為這個地圖是比實際的圖扁了一點，所以實際上的行走的方向應該為先往左上（依地圖方向）走上樓梯，再繞到1～4號的敵人處。








| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 メトロ | 11 | 420 | 205 | 200 | 38 | 18 | 18 | 劍 |
| 2 メトロ | 11 | 420 | 205 | 200 | 38 | 18 | 18 | 劍 |
| 3 ブライント・G-C | 12 | 415 | 190 | 180 | 36 | 17 | 16 | 槍 |
| 4 メトロ | 12 | 480 | 225 | 220 | 30 | 17 | 18 | 劍 |
| 5 テンペスト | 11 | 450 | 200 | 195 | 34 | 17 | 17 | 劍 |
| 6 テンペスト | 12 | 490 | 235 | 235 | 36 | 16 | 17 | 劍 |
| 7 テンペスト | 11 | 450 | 200 | 195 | 34 | 17 | 17 | 劍 |
| 8 テンペスト | 11 | 490 | 235 | 235 | 36 | 16 | 17 | 劍 |
| 9 ブライント・G-C | 12 | 410 | 190 | 180 | 36 | 17 | 16 | 槍 |

**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| ジェネレータシェーン | 1500G | 胸 | 恆久 | ATP+1, 攻擊 +40 |
| DD-クルーメ | 0G | 足 | 消費 | 體力回復(中) |

## Round 17 制御室

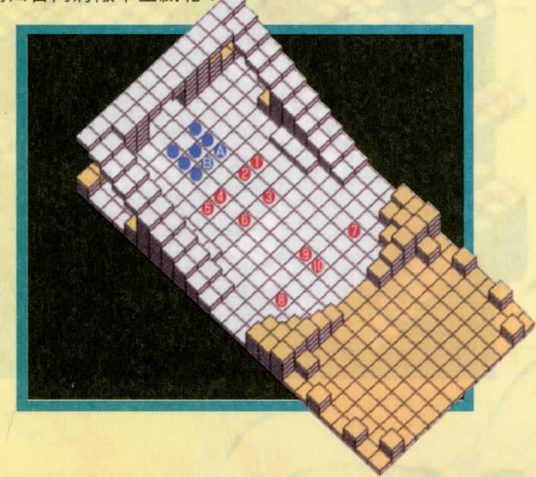
**勝利條件：敵軍全滅**

**失敗條件：路斯仁（主角）或奧蘭治（弓箭系的同伴）死掉**

**限制回數：50**

**攻略要點：**

經過之前多關的不平地戰，在今關終於再現公平（?）的平地戰。自軍由於有8隊那麼多，在這關中要全滅10隊敵軍絕非難事。但是敵軍的弓箭部隊非常之強，,所以一定要先下手為強，在他們未發動攻擊前先多利用裝器技將他們收拾。如果處理得當，兼在開始時陣列得好的話，有機會可以在兩回合內將敵軍全滅呢！








| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 メトロ | 12 | 470 | 225 | 220 | 29 | 18 | 18 | 劍 |
| 2 メトロ | 12 | 470 | 225 | 224 | 29 | 18 | 18 | 劍 |
| 3 テンペスト | 14 | 500 | 240 | 226 | 34 | 17 | 17 | 劍 |
| 4 メトロ | 12 | 480 | 225 | 224 | 29 | 18 | 18 | 劍 |
| 5 メトロ | 12 | 470 | 225 | 220 | 29 | 18 | 18 | 劍 |
| 6 ブラインド・G-D | 14 | 435 | 220 | 205 | 38 | 18 | 16 | 弓 |
| 7 テンペスト | 13 | 490 | 235 | 230 | 31 | 17 | 18 | 劍 |
| 8 テンペスト | 13 | 490 | 235 | 230 | 31 | 17 | 18 | 劍 |
| 9 テンペスト | 14 | 510 | 250 | 240 | 33 | 17 | 17 | 劍 |
| 10 ブラインド・G-D | 13 | 445 | 236 | 210 | 39 | 16 | 17 | 弓 |

**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 2-4リミットモート | 1200G | 手 | 恆久 | 範圍內攻擊力 UP |

## Round 18 Gentle Giant 入口

**勝利條件：敵軍全滅**

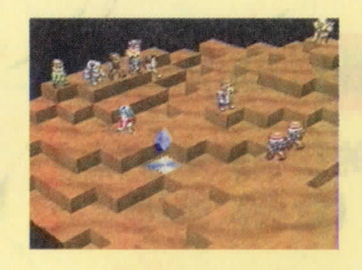
**失敗條件：路斯仁（主角）死掉**

**限制回數：50**

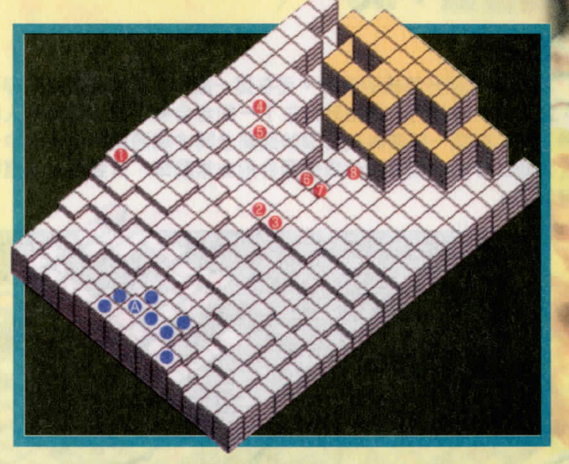
**攻略要點：**

這一關的地圖中有着多處不同的高低處，要小心所走的地方，免得讓敵軍有機可乘。另外小心的，就是要留意1號的那位敵軍，由於他是槍類的，所以射擊範圍非常廣，兼且他身處高地，故可造成的傷害非常之大。所以應先派一部隊上去截擊他，其他則可以慢慢對付其他敵人。

| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 ディスチャージ | 13 | 425 | 256 | 190 | 55 | 17 | 18 | 槍 |
| 2 ビックバッグ | 14 | 560 | 245 | 210 | 30 | 18 | 17 | 劍 |
| 3 ビックバッグ | 14 | 565 | 245 | 210 | 30 | 18 | 17 | 劍 |
| 4 ディスチャージ | 14 | 482 | 267 | 192 | 62 | 17 | 17 | 劍 |
| 5 ビックバッグ | 14 | 569 | 245 | 210 | 30 | 18 | 17 | 劍 |
| 6 ビックバッグ | 13 | 476 | 235 | 228 | 27 | 18 | 18 | 劍 |
| 7 ビックバッグ | 13 | 460 | 225 | 220 | 40 | 17 | 18 | 劍 |
| 8 ビックバッグ | 15 | 600 | 260 | 260 | 34 | 17 | 17 | 劍 |





**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| M-UP コンバータ | 800G | 足 | 恆久 | MVP-1, ATP+2 |

## Round 19 Gentle Giant 內部 A

### 勝利條件：全軍到達頂層之兩部升降機
### 失敗條件：路斯仁（主角）死掉
### 限制回數：50

**攻略要點：**

這一關的圖真的令人頭痛。第一，在這關初頭要走上階梯的關係，敵人會佔着極有利的位置，第二，這裏的視點真的叫人不知所措，在敵人的回合時，往往會因為不能轉換視點而見不到自己的部隊被哪一隊敵軍所攻擊。另外，在這關的地圖上的升降機和之前的有點不同，今關的升降機只要有人一走上去的話便會立即上升，不用等一個回合。



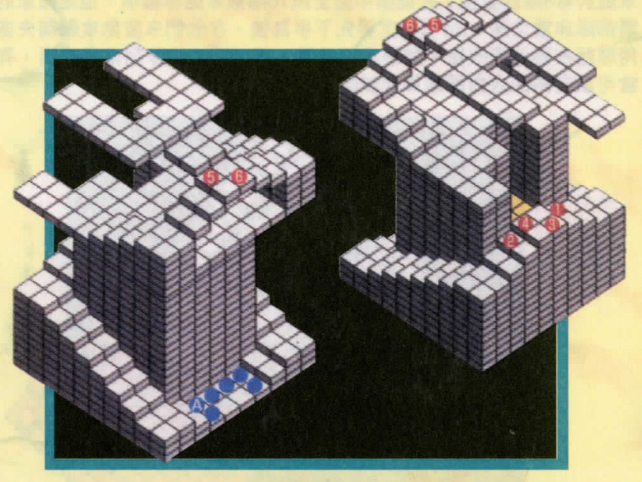



| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 ベリル-A | 14 | 555 | 256 | 225 | 34 | 17 | 17 | 劍 |
| 2 ベリル-A | 14 | 555 | 256 | 225 | 34 | 17 | 17 | 劍 |
| 3 ベリル-A | 14 | 565 | 275 | 220 | 32 | 18 | 17 | 劍 |
| 4 ベリル-B | 13 | 450 | 240 | 200 | 45 | 16 | 17 | 槍 |
| 5 ベリル-A | 14 | 590 | 260 | 225 | 33 | 16 | 18 | 劍 |
| 6 ベリル-A | 15 | 620 | 272 | 234 | 35 | 16 | 17 | 劍 |



**戰利品**

無

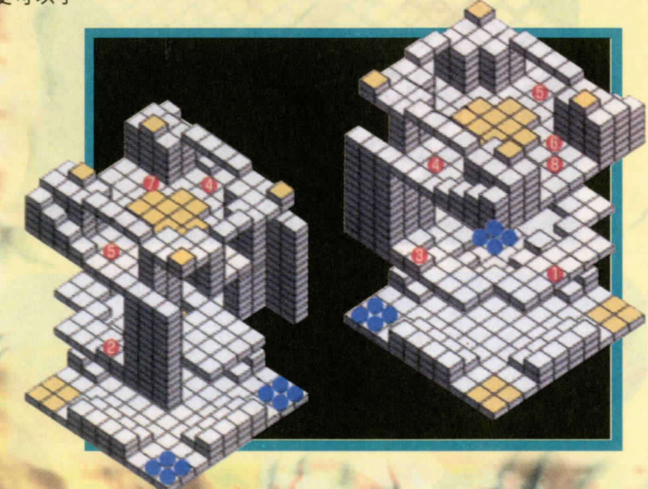


## Round 20 Gentle Giant 內部 B

### 勝利條件：將指定的四個開關打開
### 失敗條件：路斯仁（主角）死掉
### 限制回數：50

**攻略要點：**

這一關又是升降機的世界。而在這一關中，升降機的性質亦有點不同。這關的升降當有人乘搭時會在下一回合自動上升，當沒有人時便會自動下降。在這一關需將在塔頂的開關全開才能過關，但在其中一個開關會有頭目守着。但要對付這個頭目則非常簡單，只要多利用遠程攻擊便可以了。









| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 ベリル-A | 14 | 560 | 260 | 216 | 38 | 16 | 18 | 劍 |
| 2 ベリル-A | 14 | 560 | 260 | 216 | 38 | 16 | 18 | 劍 |
| 3 ベリル-B | 14 | 520 | 234 | 190 | 40 | 16 | 17 | 槍 |
| 4 ベリル-A | 15 | 600 | 270 | 228 | 33 | 17 | 17 | 劍 |
| 5 ベリル-A | 15 | 600 | 270 | 228 | 33 | 17 | 17 | 劍 |
| 6 ベリル-A | 14 | 575 | 258 | 200 | 38 | 16 | 17 | 劍 |
| 7 ベリル-A | 14 | 575 | 258 | 200 | 36 | 16 | 17 | 劍 |
| 8 ベリル-A | 15 | 615 | 275 | 234 | 36 | 17 | 16 | 劍 |
| 9 ワルター | 16 | 685 | 365 | 320 | 41 | 16 | 16 | 劍 |

**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| フリーレンクーラー | 0G | 足 | 消費 | SLEDGE溫度降下1/4 |
| バイオブースターATX | 0G | 頭 | 消費 | 7回合內攻擊力+45 |

## Round 21 地下水道 2

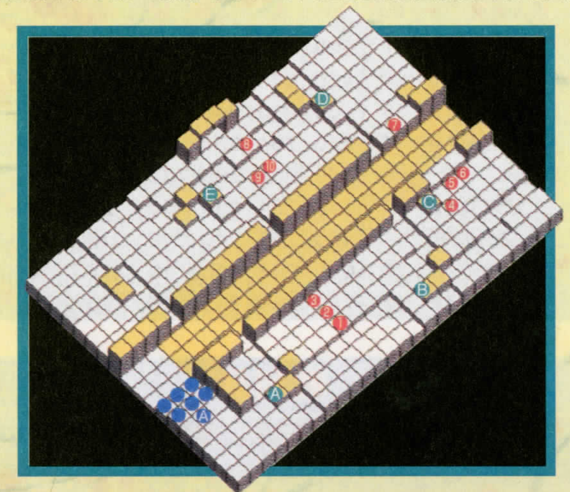
**勝利條件：到達指定地點**

**失敗條件：路斯仁（主角）死掉**

**限制回數：50**

### 攻略要點：

大家可認得這個似曾相識的地方嘛？這兒曾是主角們逃亡的地方呢！和上次一樣，為了去了掉溝渠中的水，不得不使用開關。大家只要依着地圖上綠色的點，由A至E順次序開，便可以找到一條適當的通道到達終點。在這一關還要注意的，就是槍系的敵人，尤其是7那傢伙，他的攻擊力絕對不能小覷。最後只要其一中人走到8號後面的拱門便可過關。








| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 G・イージー | 16 | 640 | 265 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 2 キカザル | 17 | 700 | 270 | 305 | 38 | 16 | 17 | 劍 |
| 3 ディスチャージ | 15 | 615 | 256 | 265 | 36 | 17 | 17 | 槍 |
| 4 ディスチャージ | 15 | 615 | 256 | 265 | 36 | 17 | 17 | 槍 |
| 5 G・イージー | 16 | 640 | 270 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 6 G・イージー | 15 | 610 | 256 | 265 | 36 | 17 | 17 | 劍 |
| 7 ミザル | 17 | 655 | 275 | 240 | 51 | 18 | 16 | 槍 |
| 8 イワザル | 17 | 700 | 285 | 320 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 9 G・イージー | 16 | 640 | 262 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 10 G・イージー | 16 | 640 | 262 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |

**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| DD-クルステ | 0G | 頭 | 消費 | 體力回復(小) |
| クーゲルフェストボディ | 1150G | 身 | 恒久 | 防禦 +30, MVP+1 |

## Round 22 重水處理設施

**勝利條件：到達指定地點**

**失敗條件：路斯仁（主角）或奧蘭治（弓箭系的同伴）死掉**

**限制回數：50**

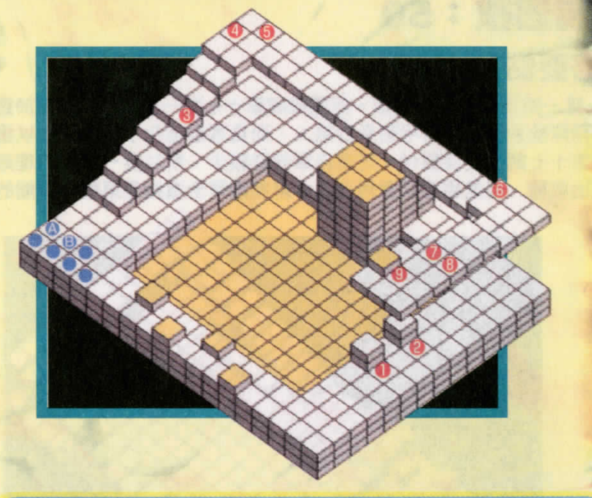
### 攻略要點：

這關要做的就是好好分配人手，因為到達指定地點的路的唯一入口，就是敵人1和2號守着的地方，但是奇怪地，那開關竟然設在樓上，由9號那敵人把守着。所以筆者建議兵分兩路，由主角和奧蘭治(或加上其中一員)對付1和2號，並在那守候，其他的就往上進發，而當機關啟動了之後，只要奧蘭治一走過去便可輕易過關。

| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 G・イージー | 16 | 640 | 270 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 2 キカザル | 17 | 700 | 270 | 305 | 38 | 16 | 17 | 劍 |
| 3 ブラインド・G-D | 16 | 45 | 255 | 230 | 42 | 17 | 16 | 弓 |
| 4 イワザル | 17 | 720 | 285 | 320 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 5 G・イージー | 16 | 680 | 270 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 6 G・イージー | 16 | 640 | 270 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 7 G・イージー | 16 | 640 | 270 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 8 G・イージー | 16 | 640 | 270 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 9 ミザル | 17 | 675 | 275 | 240 | 51 | 18 | 16 | 槍 |





**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| コンプレットボディ | 4000G | 身 | 恒久 | 防禦 +50, MVP+2 |

## Round 23 救出尼奧美

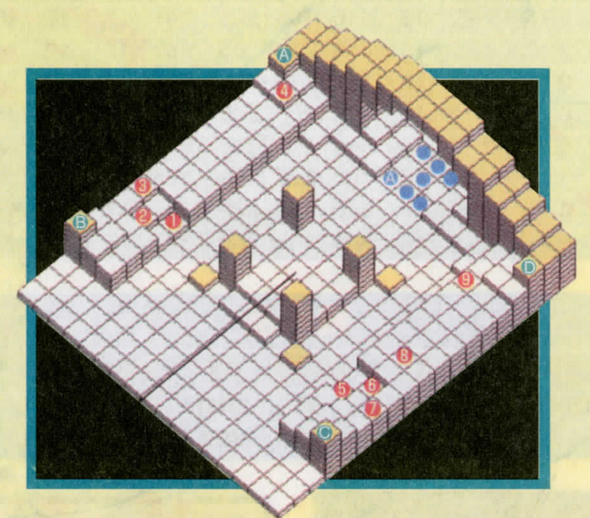
**勝利條件：將指定的四個機關關掉**

**失敗條件：路斯仁（主角）死掉**

**限制回數：50**

### 攻略要點：

和第二十關差不多，又是要關掉四個機關。由於四個機關分別在兩邊的關係，這次又要分頭行事了。要小心的就是那些守在階梯上的槍系敵人，由於他們站在高處，佔着有利利的位置，所以應先站在他的射程範圍以外，將地面的敵人清理之後，再一氣走上去將他消滅。








| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 メトロ | 17 | 690 | 265 | 310 | 36 | 17 | 18 | 劍 |
| 2 ティスチャージ | 16 | 460 | 255 | 240 | 46 | 16 | 17 | 槍 |
| 3 ティスチャージ | 16 | 460 | 255 | 240 | 46 | 16 | 17 | 劍 |
| 4 コンフリクト | 17 | 780 | 264 | 335 | 10 | 20 | 20 | 劍 |
| 5 メトロ | 16 | 650 | 236 | 269 | 39 | 17 | 17 | 劍 |
| 6 コンフリクト | 17 | 780 | 264 | 335 | 10 | 20 | 20 | 劍 |
| 7 ティスチャージ | 16 | 460 | 255 | 240 | 46 | 16 | 17 | 槍 |
| 8 メトロ | 17 | 690 | 265 | 310 | 16 | 17 | 18 | 劍 |
| 9 コンフリクト | 17 | 780 | 264 | 335 | 10 | 20 | 20 | 弓 |

**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| アクセルギアヘーヒスト | 4500G | 武器 | 恆久 | 攻擊力+20%, 溫度上升 |
| キューレンクーラー | 0G | 足 | 消費 | SLEDGE 溫度下降 1/2 |

## Round 24 制御室 2

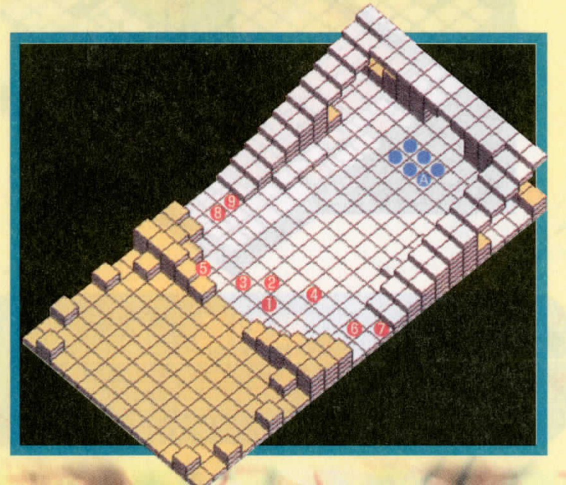
**勝利條件：敵軍全滅**

**失敗條件：路斯仁（主角）死掉**

**限制回數：50**

### 攻略要點：

這一關是第17關的翻版。版圖雖和第十七關一模一樣，但由於這版只得兩隊槍系、且沒有弓箭系的敵人，而自軍都強化了不少，所以這一場比第十七關還要容對付。可惜自軍部隊較少，所以要一口氣清理敵軍還是比較難，但是相信只要用三回合來將敵軍全滅還是絕對有可能的。








| 敵人名稱 | 等級 | HP | AT | DF | SP | MVP | ATP | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 メトロ | 18 | 725 | 260 | 295 | 38 | 16 | 17 | 劍 |
| 2 メトロ | 17 | 680 | 270 | 310 | 36 | 17 | 17 | 劍 |
| 3 メトロ | 18 | 725 | 260 | 295 | 38 | 16 | 17 | 劍 |
| 4 メトロ | 17 | 680 | 265 | 320 | 36 | 17 | 17 | 劍 |
| 5 メトロ | 17 | 680 | 270 | 310 | 36 | 17 | 17 | 劍 |
| 6 テンペスト | 18 | 755 | 256 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |
| 7 ティスチャージ | 17 | 590 | 235 | 240 | 42 | 17 | 16 | 槍 |
| 8 ディスチャージ | 17 | 590 | 235 | 240 | 42 | 16 | 16 | 槍 |
| 9 テンペスト | 18 | 755 | 256 | 280 | 37 | 17 | 17 | 劍 |

**戰利品**

| 名稱 | 價值 | 裝備位置 | 種類 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| M2-UP コンバーター | 2600G | 足 | 恆久 | MVP-2, ATP+3 |









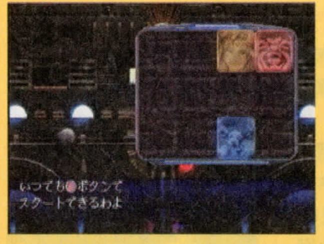
製造商：JALECO　售價：5800日圓
發售日：發售中(8月6日)　記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM　PS/SLG/2P/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X · Glen

# DRAGON SEEDS ～最終進化形態～

# 育"龍"基本知識講座！！

## 前言




由於全球溫暖化的情況持續不斷，因而令一些早已冰封了5億年的生物屍體逐漸為人所發現。雖然經過DNA的分析，不過仍然未能確定其身份，甚至有人們開始牠們是否由外星來的生物。

當時有一位科學家成功地利用DNA將牠們重新繁殖起來，但後來發現牠們生長時會演變出不同的形態，這是連科學家亦解釋不到的謎團！

15年後，科學家對那些生物開始有了定案，並將牠們統稱為「DRAGON」(龍)；同一時間，專為"龍"而設的格鬥大賽「World Dragon Champion」(WDC)亦開始出現了……

## 一開始便遇上"PK"？！

遊戲開始的時候，主角(玩者)帶著龍到達舉行WDC的城市。剛進城不久，便被一位伯爵所阻，他竟要求讓雙方的龍互相比試一下。主角雖然不願意，但伯爵似乎有心為難，最後亦只好勉強應戰！(劇情需要，你不能Say:No！！)



■"PK"者，Player Killer也！！

一出場，便發現伯爵所養的龍強得令人咋舌，不消一會牠便會將主角的龍送上西天！今次真是"遇人不淑"，只見伯爵一聲冷笑便消失於鬧市之中。可惡！主角自然心心不忿，於是立刻走到無性繁殖研究所(クローンラボ)，重新製造一隻龍出來。

## 究竟去邊到好？

地圖上，總共有八處地方可以進入，不過每進入一處地方，便會消耗三小時的時間。以下就讓筆者為大家介紹一下各地方的用途吧！

### 無性繁殖研究所(クローンラボ)

繁殖龍的地方，其中又分為三個部門：1.無性繁殖(クローン再生)－繁殖龍的地方；2.BIO BANK(バイオバンク)－為玩者保存龍基因的地方，除了可以交換龍來使用之外，更可於「VS對戰バトル」模式中使用；3.保育中心－當繁殖完成後，「龍Baby」便會送到這裡，由專人培養成「子龍」。約24小時之後，玩者便可以將龍領回。

### 訓練中心(トレーニングセンター)

玩者用來訓練小龍的地方，當中又分為三種訓練方法：

**1. 腕力**

首先由玩者決定秒數，之後畫面的洋燭便會被遮蓋。這時候，玩者先按○鍵開始，當按○鍵停止的時間和先前決定的秒數是相近的話便算擊中，而腕力亦因此得到增加。不過，此訓練是講求玩者對時間的掌握，故此若覺得困難的話，最好利用一個秒錶來助你計時，便萬無一失了。(出術～！！)



■時間掌握至為重要。


■非常考眼力的遊戲。

**2. 特殊能力**

考驗玩者記憶力的訓練，當中將會有一個分為12格的畫面，而其中放置了3種顏色的方塊。遊戲開始後，那三塊顏色方塊便會在12格內以高速移動，停止時方塊便會消失，然後遊戲便會詢問玩者其中一塊顏色方塊的位置。只要估中的話，特殊能力便會獲得增加。

**3. 總合力**

簡單來說，是一項實戰訓練。當中，玩者的龍將會面對著自己的分身，只要成功將分身擊敗，各方面的能力便會得到增加。(就算被擊敗，能力都會增加，只是增加得較少而已)


■用全力將分身擊敗！

### 比賽場地(バトルアリーナ)

用作比賽的地方，而且必須在15時以前才會接受報名。當中分為五個級別，每個級別都會設有冠軍一名，而級別越高，所獲得的獎金自然亦較高，是賺取金錢的必經之地。(雖然不需交連報費，不過如果戰敗的話……！)

### 記憶森林

這裡玩者將會遇到一位名叫希羅博士(Dr.ヒロ)的傢伙，他會為你講解如何獲得「野生種」的方法。(如果你不日文的話，請留意筆者的介紹)

### JUNK SHOP(ジャンクショップ)

由一位脾氣古怪的老人家經營，專門售賣一些提高能力值的Items。

### 巴布洛之店(パブロの店)

一間非法賭場，玩者可以與店中的人物進行"私鬥"。當然若勝出的話，玩者便可以獲得較高的獎金。

### 公營SHOP(公營ショップ)

售賣武器及反射盾牌的地方。(沒有武器和盾牌的話，是不能戰鬥的啊！)

### 公社HEIM(公社ハイム)

主角居住的地方。在休息的時候，是會增加龍的體重及體力。

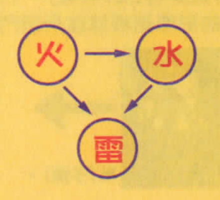
## 小龍中各項能力值代表甚麼？

小龍的能力值，包括以下幾方面：

攻擊力：根據腕力及武器破壞力來決定。
回避力：根據體重和製備重量，以及速度(素早さ)來決定。
賢さ：影響龍進化的指數。
體重：就是龍的體重啦！
體力：代表龍的HP值。
腕力：影響攻擊力的指數。
特殊能力：屬性必殺技的攻擊力。
特殊回數：可以使用必殺技的次數。
素早さ：回避對手攻擊的速度

## 原來屬性之間是相剋的啊？！

各龍之間其實是有其屬性的存在，當中總共有3種不同的屬性，而且屬性之間是有互相克制的作用，其情況如右圖所示：



## 戰鬥系統

戰鬥的方式主要是以輸入指令為主，而每次戰鬥前玩者及對手均可下達2個指令。至於輸入方法，請留意下表所示：

| | | | |
|---|---|---|---|
| 方向鍵(上) | 前進 | 方向鍵(下) | 後退 |
| □鍵 | 使用反射盾 | △鍵 | 使用屬性特殊攻擊 |
| ○鍵 | 武器攻擊 | ×鍵 | 取消 |
| L1/R1鍵 | 挑撥 | | |

### 戰鬥時，玩者需要留意以下幾點：

1.使用前進及後退指令時，是沒有任何攻擊及防禦力。

2.反射盾只能反射對手的特殊攻擊，對武器攻擊則沒有任何防禦力，而且亦有使用回數限制。

3.屬性特殊攻擊可以於遠距離使用，而且有機會被武器攻擊所克制(近距離)，而在使用回數上亦有所限制。

4.武器攻擊只能於近敵時才會擊中對手，不過如果落空而出現空振的話，攻擊力便會下降。

5.挑撥主要用來增加攻擊力，但使用時是沒有任何防備。



■戰鬥時，需講求玩者對敵人行動的預測能力。

## 如何繁殖一隻"天下無雙"的龍呢？

要繁殖一隻"戰鬥天才"的龍，首先當然是進入無性繁殖研究所(クローンラボ)的無性繁殖(クローン再生)中，選擇「再生」指令後，研究員便會問你選用那一龍的種族。當中，總共有8種族予玩者選擇，每一種族都代表了不同的屬性，詳情請參閱下表：



| 種族 | 屬性 | 種族 | 屬性 |
|---|---|---|---|
| ティラ | 火／水／雷 | タラバ | 水 |
| テラン | 火／水／雷 | ナチュラ | 雷 |
| インセ | 水／雷 | スピル* | 火／水 |
| ビート | 水／雷 | イブル* | 火／雷 |

*只要玩者能夠將龍成功養至「完龍」的話，當再進行繁殖時，便會增加了這2個種族。

當選定了種族後，研究員便會再次向玩者詢問使用那一句「言靈」。不同組合的「言靈」，是會影響龍的初期能力值，以及各項的成長率。因此，玩者必須要小心選擇，否則便難以創造出一隻具有「潛質」的龍了。(請留意稍後介紹)



之後，研究員便會問你龍的名字，不過原來一些特殊的名字是會影響龍的成長率，當中包括以下幾方面：

| 受影響的成長率 名字 | 例子 |
|---|---|
| 各項的成長率會增加或減少10% | 粗俗的單語「バカ」、「あほ」 |
| 各項的成長率增加5% | 開發人員名單「ひろき」、「ピーエス」 |
| 體重成長率增加5% | 著名遊戲開發公司「スクウェア」、「ナムコ」 |
| 腕力成長率增加5% | 強勁怪獸「ガメラ」、「ガッパ」 |
| 特殊成長率增加5% | 遊戲中登場人物名字「じゃじゃまる」、「ジャレコ」 |
| 體力成長率增加5% | 歷史上偉大的人物「ゼニガメ」、「サンダー」 |

一切都準備就緒後，「龍Baby」便會被送到保育中心。這時一位慈祥的老伯伯便會出來，詢問你有關培養上的重點。玩者這時可以選擇2種能力值作為培育重點，而那2種能力值便會增加20%，其餘則增加10%。

■你會選擇那兩項作為重點培育的呢？

## 龍之進化

玩者可能會問究竟甚麼是「子龍」、「完龍」呢？原來龍主要有5個階段的進化過程，包括：「子龍」、「成龍」(唔係明星呀！)、「完龍」、「變異龍」及「老龍」。不過，每個階段均有多個的形態設定，而每階段的形態則根據龍所戰鬥的回數來決定。



■「子龍」。





■「成龍」。



■「完龍」。

## 野生種？！是甚麼來的啊？

「野生種」就是生活於野外的龍，由於牠們並非人工繁殖的產品，所以能力比起一般無性繁殖的龍為高。當然要捕捉牠們的話，就必須要依賴博學多才的希羅博士了。

然而，要取得「野生種」其實並非甚麼難事，只需要跟著以下步驟，便可以得到了：



### 步驟一

玩者準備一些其他遊戲的SAVE DATA。基本上，大部分遊戲的SAVE均有機會於《DARGON SEED》中演變成各式各樣的「野生種」，例如：《R · TYPES》、《足球小將J》、《NBA Live98》、甚至是《STREET FIGHTER ZERO 2》等等。(由於可以對應的遊戲實在太多，因此玩者不妨多作嘗試)

### 步驟二

準備一張空的記憶卡，然後把將遊戲SAVE DATA抄錄下來。記住！！該張記憶卡絕對不可以有其他遊戲的SAVE DATA，否則便難以成事了。



### 步驟三

將該記憶卡插入2號插口，然後開始遊戲，當中玩者首先需要將龍養至「完龍」才可。如果想快的話，不妨於公社HEIM(公社ハイム)中不斷休息，直到龍長大成人為止。

### 步驟四

檢查一下BIO BANK(バイオバンク)中究竟有沒有任何龍基因的存在。記住只有BIO BANK在沒有任何龍基因的情況之下，「野生種」才會出現。



### 步驟五

當一切準備好之後，便可以進入「記憶森林」中，這時那位希羅博士便會告訴玩者他於森林中捕捉了「野生種」，問你有沒有興趣參觀一下。玩者當然要答「YES」，之後便可以選擇其中的「野生種」。稍後，希羅博士會問你把不把「野生種」的基因放入BIO BANK之中，而你的答案自然也是「YES」啦！(其實玩者是可以將三隻「野生種」的基因全數放入BIO BANK中)



### 步驟六

離開「記憶森林」，進入BIO BANK之中，將原本養大的「完龍」和那些「野生種」進行交換。之後退出BIO BANK，便會發現你身的龍就是一隻「野生種」了！！

*在使用「野生種」時，請留意以下事項：*

1.由於「野生種」並沒有年歲表示，因此牠們是不會老死的。不過，這並不表示牠們擁有不死之身，因為牠們同樣會有機會被對手打死的。

2.「野生種」的能力雖然再會有任何增長，但是仍較無性繁殖的為高，故不能參與WDC的賽事。當然若是非法賽事的話……




■超龍！

## 最強「野生種」一超龍

筆者特別為大家公開部份擁有強大力量的「野生種」及其來源，希望大家可以用來參考參考：

| 遊戲名稱 | 龍姓名 | 種族 | 屬性 | 體重 | 體力 | 腕力 | 素早さ | 特殊能力 | 特殊回數 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第四次超級機械人大戰S | 28ごう | ナチュラ | 雷 | 55.6 | 573 | 594 | 265 | 550 | 6 |
| FRONT MISSION II | あっし | イブル | 雷 | 39.9 | 567 | 532 | 674 | 561 | 6 |
| DEAD OR ALIVE | チチ | イブル | 雷 | 40.9 | 521 | 710 | 52 | 400 | 7 |
| GUNBARL | ユキ | イブル | 雷 | 49.8 | 577 | 520 | 523 | 400 | 7 |
| COOL BOARDERS 2 Killing Session | なえばば | スピル | 火 | 52.1 | 526 | 560 | 436 | 560 | 7 |
| 心跳回憶 ~forever with you~ | にじべん | テラン | 火 | 32.6 | 499 | 420 | 211 | 756 | 4 |
| LET'S HIT THE LINKS | バーディ | ティラ | 火 | 52.3 | 539 | 564 | 540 | 576 | 7 |
| 美少女雀士 心跳夢魔 | リリム | インセ | 水 | 47.9 | 587 | 576 | 111 | 411 | 8 |










# 「言靈」精選

## 最高體重成長率

### 古+に+廻る

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.2 | 200% | 79 | 130% | 142 | 140% | 24 | 139 | 130% | 97 | 100% | 4 | 7 | 12 |
| ビート | 3.2 | 200% | 59 | 100% | 152 | 140% | 24 | 139 | 110% | 97 | 130% | 4 | 8 | 10 |
| タラバ | 3.2 | 200% | 79 | 100% | 142 | 130% | 24 | 139 | 130% | 117 | 100% | 4 | 6 | 12 |
| スピル | 3.2 | 200% | 94 | 100% | 142 | 140% | 24 | 139 | 130% | 117 | 150% | 4 | 7 | 14 |
| イブル | 3.2 | 200% | 79 | 100% | 162 | 130% | 24 | 139 | 130% | 97 | 100% | 4 | 6 | 11 |

### 全て+が+凍る

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 2.5 | 200% | 97 | 130% | 78 | 110% | 21 | 68 | 100% | 91 | 120% | 4 | 8 | 9 |
| ビート | 2.5 | 200% | 77 | 100% | 88 | 110% | 21 | 68 | 110% | 91 | 130% | 4 | 9 | 7 |
| タラバ | 2.5 | 200% | 97 | 100% | 78 | 130% | 21 | 68 | 100% | 111 | 120% | 4 | 7 | 9 |
| スピル | 2.5 | 200% | 112 | 100% | 78 | 110% | 21 | 68 | 100% | 111 | 150% | 4 | 8 | 11 |
| イブル | 2.5 | 200% | 97 | 100% | 98 | 130% | 21 | 68 | 100% | 91 | 120% | 4 | 7 | 8 |

### 魔界+に+痺れる

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.9 | 200% | 138 | 130% | 99 | 100% | 23 | 93 | 90% | 136 | 140% | 4 | 7 | 10 |
| ビート | 3.9 | 200% | 118 | 140% | 109 | 100% | 23 | 93 | 110% | 136 | 130% | 4 | 8 | 8 |
| タラバ | 3.9 | 200% | 138 | 140% | 99 | 130% | 23 | 93 | 90% | 156 | 140% | 4 | 6 | 10 |
| スピル | 3.9 | 200% | 153 | 140% | 99 | 100% | 23 | 93 | 90% | 156 | 150% | 4 | 7 | 12 |
| イブル | 3.9 | 200% | 138 | 140% | 119 | 130% | 23 | 93 | 90% | 136 | 140% | 4 | 6 | 9 |

### 冰+は+廻る

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.4 | 200% | 92 | 130% | 139 | 80% | 26 | 99 | 100% | 146 | 100% | 4 | 8 | 10 |
| ビート | 3.4 | 200% | 72 | 100% | 149 | 80% | 26 | 99 | 110% | 146 | 130% | 4 | 9 | 8 |
| タラバ | 3.4 | 200% | 92 | 100% | 139 | 130% | 26 | 99 | 100% | 166 | 100% | 4 | 7 | 10 |
| スピル | 3.4 | 200% | 107 | 100% | 139 | 80% | 26 | 99 | 100% | 166 | 150% | 4 | 8 | 12 |
| イブル | 3.4 | 200% | 92 | 100% | 159 | 130% | 26 | 99 | 100% | 146 | 100% | 4 | 7 | 9 |

### 特別+に+30分

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.8 | 200% | 143 | 130% | 143 | 80% | 26 | 99 | 100% | 95 | 130% | 4 | 6 | 8 |
| ビート | 3.8 | 200% | 123 | 80% | 153 | 80% | 26 | 99 | 110% | 95 | 130% | 4 | 7 | 6 |
| タラバ | 3.8 | 200% | 143 | 80% | 143 | 130% | 26 | 99 | 100% | 115 | 130% | 4 | 5 | 8 |
| スピル | 3.8 | 200% | 158 | 80% | 143 | 80% | 26 | 99 | 100% | 115 | 150% | 4 | 6 | 10 |
| イブル | 3.8 | 200% | 143 | 80% | 163 | 130% | 26 | 99 | 100% | 95 | 130% | 4 | 5 | 7 |

## 最高體力成長率

### ジャレコ+の+息吹

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| テラン | 3.8 | 85% | 103 | 150% | 81 | 120% | 28 | 109 | 110% | 128 | 140% | 3 | 10 | 8 |
| ビート | 3.8 | 110% | 83 | 150% | 106 | 120% | 28 | 109 | 110% | 108 | 130% | 3 | 9 | 7 |
| インセ | 2.8 | 85% | 93 | 150% | 96 | 120% | 28 | 119% | 110% | 108 | 130% | 3 | 9 | 9 |
| タラバ | 3.8 | 110% | 103 | 150% | 96 | 130% | 28 | 109 | 110% | 128 | 130% | 3 | 7 | 9 |
| ナチュラ | 4.8 | 140% | 123 | 150% | 106 | 130% | 28 | 89 | 110% | 108 | 130% | 3 | 8 | 11 |
| スピル | 3.8 | 110% | 118 | 150% | 96 | 120% | 28 | 109 | 110% | 128 | 150% | 3 | 8 | 11 |
| イブル | 3.8 | 110% | 103 | 150% | 116 | 130% | 28 | 109 | 110% | 108 | 130% | 3 | 7 | 8 |

### 神+は+蘇る

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| テラン | 3.6 | 85% | 129 | 140% | 121 | 130% | 27 | 128 | 130% | 157 | 140% | 4 | 10 | 10 |
| ビート | 3.6 | 140% | 109 | 140% | 146 | 130% | 27 | 128 | 110% | 137 | 130% | 4 | 9 | 9 |
| インセ | 2.6 | 85% | 119 | 140% | 136 | 130% | 27 | 138 | 130% | 137 | 130% | 4 | 9 | 11 |
| タラバ | 3.6 | 140% | 129 | 140% | 136 | 130% | 27 | 128 | 130% | 157 | 130% | 4 | 7 | 11 |
| ナチュラ | 4.6 | 140% | 149 | 140% | 146 | 130% | 27 | 108 | 130% | 137 | 130% | 4 | 8 | 13 |
| スピル | 3.6 | 140% | 144 | 140% | 136 | 130% | 27 | 128 | 130% | 157 | 150% | 4 | 8 | 13 |
| イブル | 3.6 | 140% | 129 | 140% | 156 | 130% | 27 | 128 | 130% | 137 | 130% | 4 | 7 | 10 |

### 魔界+に+燃える

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| テラン | 4.3 | 85% | 132 | 140% | 79 | 90% | 23 | 87 | 80% | 159 | 140% | 3 | 10 | 8 |
| ビート | 4.3 | 150% | 112 | 140% | 104 | 90% | 23 | 87 | 110% | 139 | 130% | 3 | 9 | 7 |
| インセ | 3.3 | 85% | 122 | 140% | 94 | 90% | 23 | 97 | 80% | 139 | 140% | 3 | 9 | 9 |
| タラバ | 4.3 | 150% | 132 | 140% | 94 | 130% | 23 | 87 | 80% | 159 | 140% | 3 | 7 | 9 |
| ナチュラ | 5.3 | 140% | 152 | 140% | 104 | 130% | 23 | 67 | 80% | 139 | 140% | 3 | 8 | 11 |
| スピル | 4.3 | 150% | 147 | 140% | 94 | 90% | 23 | 87 | 80% | 159 | 150% | 3 | 8 | 11 |
| イブル | 4.3 | 150% | 132 | 140% | 114 | 130% | 23 | 87 | 80% | 139 | 140% | 3 | 7 | 8 |

### 力+は+壊れる

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| テラン | 3.5 | 85% | 135 | 140% | 83 | 110% | 26 | 102 | 90% | 119 | 140% | 5 | 9 | 7 |
| ビート | 3.5 | 120% | 115 | 140% | 108 | 110% | 26 | 102 | 110% | 99 | 130% | 5 | 8 | 6 |
| インセ | 2.5 | 85% | 125 | 140% | 98 | 110% | 26 | 112 | 90% | 99 | 110% | 5 | 8 | 8 |
| タラバ | 3.5 | 120% | 135 | 140% | 98 | 130% | 26 | 102 | 90% | 119 | 110% | 5 | 6 | 8 |
| ナチュラ | 4.5 | 140% | 155 | 140% | 108 | 130% | 26 | 82 | 90% | 99 | 110% | 5 | 7 | 10 |
| スピル | 3.5 | 120% | 150 | 140% | 98 | 110% | 26 | 102 | 90% | 119 | 150% | 5 | 7 | 10 |
| イブル | 3.5 | 120% | 135 | 140% | 118 | 130% | 26 | 102 | 90% | 99 | 110% | 5 | 6 | 7 |

## 最高腕力成長率

### 古+が+凍る

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 2.8 | 160% | 85 | 130% | 143 | 150% | 23 | 141 | 120% | 88 | 120% | 5 | 8 | 8 |
| テラン | 2.8 | 85% | 85 | 90% | 128 | 150% | 23 | 141 | 120% | 108 | 140% | 5 | 10 | 7 |
| ビート | 2.8 | 160% | 65 | 90% | 153 | 150% | 23 | 141 | 110% | 88 | 130% | 5 | 9 | 6 |
| インセ | 1.8 | 85% | 75 | 90% | 143 | 150% | 23 | 151 | 120% | 88 | 120% | 5 | 9 | 8 |
| スピル | 2.8 | 160% | 100 | 90% | 143 | 150% | 23 | 141 | 120% | 108 | 150% | 5 | 8 | 10 |

### 戦い+は+夢

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.3 | 150% | 109 | 130% | 144 | 150% | 26 | 101 | 90% | 89 | 120% | 3 | 6 | 9 |
| テラン | 3.3 | 85% | 109 | 100% | 129 | 150% | 26 | 101 | 90% | 109 | 140% | 3 | 8 | 8 |
| ビート | 3.3 | 150% | 89 | 100% | 154 | 150% | 26 | 101 | 110% | 89 | 130% | 3 | 7 | 7 |
| インセ | 2.3 | 85% | 99 | 100% | 144 | 150% | 26 | 111 | 90% | 89 | 120% | 3 | 7 | 9 |
| スピル | 3.3 | 150% | 124 | 100% | 144 | 150% | 26 | 101 | 90% | 109 | 150% | 3 | 6 | 11 |

### 戦い+の+30分

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.2 | 150% | 112 | 130% | 145 | 150% | 26 | 116 | 90% | 105 | 100% | 3 | 7 | 9 |
| テラン | 3.2 | 85% | 112 | 100% | 130 | 150% | 26 | 116 | 90% | 125 | 140% | 3 | 9 | 8 |
| ビート | 3.2 | 150% | 92 | 100% | 155 | 150% | 26 | 116 | 110% | 105 | 130% | 3 | 8 | 7 |
| インセ | 2.2 | 85% | 102 | 100% | 145 | 150% | 26 | 126 | 90% | 105 | 100% | 3 | 8 | 9 |
| スピル | 3.2 | 150% | 127 | 100% | 145 | 150% | 26 | 116 | 90% | 125 | 150% | 3 | 7 | 11 |

### 雷+の+夢

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 2.9 | 100% | 91 | 130% | 82 | 150% | 21 | 131 | 130% | 143 | 130% | 4 | 7 | 10 |
| テラン | 2.9 | 85% | 91 | 90% | 67 | 150% | 21 | 131 | 130% | 163 | 140% | 4 | 9 | 9 |
| ビート | 2.9 | 100% | 71 | 90% | 92 | 150% | 21 | 131 | 110% | 143 | 130% | 4 | 8 | 8 |
| インセ | 1.9 | 85% | 81 | 90% | 82 | 150% | 21 | 141 | 130% | 143 | 130% | 4 | 8 | 10 |
| スピル | 2.9 | 100% | 106 | 90% | 82 | 150% | 21 | 131 | 130% | 163 | 150% | 4 | 7 | 12 |

### ジャレコ+の+夢

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 4.2 | 100% | 110 | 130% | 101 | 150% | 29 | 99 | 110% | 110 | 130% | 4 | 7 | 10 |
| テラン | 4.2 | 85% | 110 | 130% | 86 | 150% | 29 | 99 | 110% | 130 | 140% | 4 | 9 | 9 |
| ビート | 4.2 | 100% | 90 | 130% | 111 | 150% | 29 | 99 | 110% | 110 | 130% | 4 | 8 | 8 |
| インセ | 3.2 | 85% | 100 | 130% | 101 | 150% | 29 | 109 | 110% | 110 | 130% | 4 | 8 | 10 |
| スピル | 4.2 | 100% | 125 | 130% | 101 | 150% | 29 | 99 | 110% | 130 | 150% | 4 | 7 | 12 |

## 最高素早さ成長率

### 全て+が+輝く

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 4.2 | 150% | 132 | 130% | 138 | 120% | 26 | 135 | 140% | 134 | 150% | 3 | 7 | 12 |
| テラン | 4.2 | 85% | 132 | 130% | 123 | 120% | 26 | 135 | 140% | 154 | 140% | 3 | 9 | 11 |
| インセ | 3.2 | 85% | 122 | 130% | 138 | 120% | 26 | 145 | 140% | 134 | 150% | 3 | 8 | 12 |
| タラバ | 4.2 | 150% | 132 | 130% | 138 | 130% | 26 | 135 | 140% | 154 | 150% | 3 | 6 | 12 |
| ナチュラ | 5.2 | 140% | 152 | 130% | 148 | 130% | 26 | 115 | 140% | 134 | 150% | 3 | 7 | 14 |
| スピル | 4.2 | 150% | 147 | 130% | 138 | 120% | 26 | 135 | 140% | 154 | 150% | 3 | 7 | 14 |
| イプル | 4.2 | 150% | 132 | 130% | 158 | 130% | 26 | 135 | 140% | 134 | 150% | 3 | 6 | 11 |

### 全て+が+生きる

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.8 | 140% | 137 | 130% | 132 | 130% | 23 | 129 | 140% | 128 | 140% | 4 | 7 | 8 |
| テラン | 3.8 | 85% | 137 | 120% | 117 | 130% | 23 | 129 | 140% | 148 | 140% | 4 | 9 | 7 |
| インセ | 2.8 | 85% | 127 | 120% | 132 | 130% | 23 | 139 | 140% | 128 | 140% | 4 | 8 | 8 |
| タラバ | 3.8 | 140% | 137 | 120% | 132 | 130% | 23 | 129 | 140% | 148 | 140% | 4 | 6 | 8 |
| ナチュラ | 4.8 | 140% | 157 | 120% | 142 | 130% | 23 | 109 | 140% | 128 | 140% | 4 | 7 | 10 |
| スピル | 3.8 | 140% | 152 | 120% | 132 | 130% | 23 | 129 | 140% | 148 | 150% | 4 | 7 | 10 |
| イプル | 3.8 | 140% | 137 | 120% | 152 | 130% | 23 | 129 | 140% | 128 | 140% | 4 | 6 | 7 |

### 魔界+に+凍る

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 4 | 120% | 140 | 130% | 99 | 100% | 27 | 94 | 140% | 134 | 80% | 4 | 7 | 11 |
| テラン | 4 | 85% | 140 | 70% | 84 | 100% | 27 | 94 | 140% | 154 | 140% | 4 | 9 | 10 |
| インセ | 3 | 85% | 130 | 70% | 99 | 100% | 27 | 104 | 140% | 134 | 80% | 4 | 8 | 11 |
| タラバ | 4 | 120% | 140 | 70% | 99 | 130% | 27 | 94 | 140% | 154 | 80% | 4 | 6 | 11 |
| ナチュラ | 5 | 140% | 160 | 70% | 109 | 130% | 27 | 74 | 140% | 134 | 80% | 4 | 7 | 13 |
| スピル | 4 | 120% | 155 | 70% | 99 | 100% | 27 | 94 | 140% | 154 | 150% | 4 | 7 | 13 |
| イプル | 4 | 120% | 140 | 70% | 119 | 130% | 27 | 94 | 140% | 134 | 80% | 4 | 6 | 10 |

### 神+に+生きる

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.8 | 130% | 130 | 130% | 129 | 120% | 28 | 126 | 140% | 133 | 150% | 3 | 7 | 10 |
| テラン | 3.8 | 85% | 130 | 130% | 114 | 120% | 28 | 126 | 140% | 153 | 140% | 3 | 9 | 9 |
| インセ | 2.8 | 85% | 120 | 130% | 129 | 120% | 28 | 136 | 140% | 133 | 150% | 3 | 8 | 10 |
| タラバ | 3.8 | 130% | 130 | 130% | 129 | 130% | 28 | 126 | 140% | 153 | 150% | 3 | 6 | 10 |
| ナチュラ | 4.8 | 140% | 150 | 130% | 139 | 130% | 28 | 106 | 140% | 133 | 150% | 3 | 7 | 12 |
| スピル | 3.8 | 130% | 145 | 130% | 129 | 120% | 28 | 126 | 140% | 153 | 150% | 3 | 7 | 12 |
| イプル | 3.8 | 130% | 130 | 130% | 149 | 130% | 28 | 126 | 140% | 133 | 150% | 3 | 6 | 9 |

## 最高特殊成長率

### 今+の+夢

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 2.5 | 130% | 106 | 130% | 100 | 80% | 13 | 109 | 80% | 102 | 200% | 3 | 6 | 12 |
| インセ | 1.5 | 85% | 96 | 80% | 100 | 80% | 13 | 119 | 80% | 102 | 200% | 3 | 7 | 12 |
| タラバ | 2.5 | 130% | 106 | 80% | 100 | 130% | 13 | 109 | 80% | 122 | 200% | 3 | 5 | 12 |
| ナチュラ | 3.5 | 140% | 126 | 80% | 110 | 130% | 13 | 89 | 80% | 102 | 200% | 3 | 6 | 14 |
| イプル | 2.5 | 130% | 106 | 80% | 120 | 130% | 13 | 109 | 80% | 102 | 200% | 3 | 5 | 11 |

### 全て+は+夢

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 4.2 | 190% | 134 | 130% | 130 | 120% | 27 | 136 | 150% | 4 | 8 | 8 | | |
| インセ | 3.2 | 85% | 124 | 130% | 130 | 120% | 27 | 148 | 100% | 136 | 150% | 4 | 9 | 8 |
| タラバ | 4.2 | 190% | 134 | 130% | 130 | 130% | 27 | 138 | 100% | 156 | 150% | 4 | 7 | 8 |
| ナチュラ | 5.2 | 140% | 154 | 130% | 140 | 130% | 27 | 118 | 100% | 136 | 150% | 4 | 8 | 10 |
| スピル | 4.2 | 190% | 149 | 130% | 130 | 120% | 27 | 138 | 100% | 156 | 150% | 4 | 8 | 10 |
| イプル | 4.2 | 190% | 134 | 130% | 150 | 130% | 27 | 138 | 100% | 136 | 150% | 4 | 7 | 7 |

### 炎+は+續く

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 3.8 | 90% | 97 | 130% | 106 | 90% | 26 | 99 | 90% | 145 | 150% | 4 | 7 | 10 |
| インセ | 2.8 | 85% | 87 | 100% | 106 | 90% | 26 | 109 | 90% | 145 | 150% | 4 | 8 | 10 |
| タラバ | 3.8 | 90% | 97 | 100% | 106 | 130% | 26 | 99 | 90% | 165 | 150% | 4 | 6 | 10 |
| ナチュラ | 4.8 | 140% | 117 | 100% | 116 | 130% | 26 | 79 | 90% | 145 | 150% | 4 | 7 | 12 |
| スピル | 3.8 | 90% | 112 | 100% | 106 | 90% | 26 | 99 | 90% | 165 | 150% | 4 | 7 | 12 |
| イプル | 3.8 | 90% | 97 | 100% | 126 | 130% | 26 | 99 | 90% | 145 | 150% | 4 | 6 | 9 |

### 雷+が+蘇る

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 2.8 | 130% | 110 | 130% | 97 | 90% | 27 | 95 | 90% | 139 | 150% | 5 | 6 | 8 |
| インセ | 1.8 | 85% | 100 | 100% | 97 | 90% | 27 | 105 | 90% | 139 | 150% | 5 | 7 | 8 |
| タラバ | 2.8 | 130% | 110 | 100% | 97 | 130% | 27 | 95 | 90% | 159 | 150% | 5 | 5 | 8 |
| ナチュラ | 3.8 | 140% | 130 | 100% | 107 | 130% | 27 | 75 | 90% | 139 | 150% | 5 | 6 | 10 |
| スピル | 2.8 | 130% | 125 | 100% | 97 | 90% | 27 | 95 | 90% | 159 | 150% | 5 | 6 | 10 |
| イプル | 2.8 | 130% | 110 | 100% | 117 | 130% | 27 | 95 | 90% | 139 | 150% | 5 | 5 | 7 |

### 神+は+續く

| 種族 | 體重 | 體重成長率 | 體力 | 體力成長率 | 腕力 | 腕力成長率 | 賢さ | 素早さ | 素早さ成長率 | 特殊 | 特殊成長率 | 特殊回數 | 子年 | 成年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ティラ | 4.4 | 160% | 138 | 130% | 131 | 120% | 25 | 123 | 120% | 135 | 150% | 4 | 6 | 12 |
| インセ | 3.4 | 85% | 128 | 120% | 131 | 120% | 25 | 133 | 120% | 135 | 150% | 4 | 7 | 12 |
| タラバ | 4.4 | 160% | 138 | 120% | 131 | 130% | 25 | 123 | 120% | 155 | 150% | 4 | 5 | 12 |
| ナチュラ | 5.4 | 140% | 158 | 120% | 141 | 130% | 25 | 103 | 120% | 135 | 150% | 4 | 6 | 14 |
| スピル | 4.4 | 160% | 153 | 120% | 131 | 120% | 25 | 123 | 120% | 155 | 150% | 4 | 6 | 14 |
| イプル | 4.4 | 160% | 138 | 120% | 151 | 130% | 25 | 123 | 120% | 135 | 150% | 4 | 5 | 11 |

製造商：ENIX　售價：420港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM×3(附送《ASTRONOKA》體驗版)　記憶：1 BLOCK
PS／RPG／MEM

TEXT：FUKUDA

# STAR OCEAN THE SECOND STORY

## PA完全一覽表

**相信大家都會知道，這遊戲是設定了登場角色之獨立劇情PA（PRIVATE ACTION）的，只要在村鎮前按□以實行PA，基本上PA對遊戲攻略或故事發展並沒有重要影響，但藉此可增減同伴與主角間的友情度或愛情度，或是得到意想不到的效果。PA可分為標準PA及特殊PA共2種，標準PA玩者能看到角色們的一般對話，若符合特定條件就可使特殊PA出現。有關特殊PA的要點及出現條件可參閱下文，留意每件特殊PA編號後的人名和地點是指發生該PA的角色及場所。**

### PA四大要點




1. 在實行PA時每次最多只會出現1種特殊PA，而所有特殊PA亦只會發生1次。
2. 編號較低的特殊PA較容易發生，至於高編號特殊PA之出現機率則很低。
3. 在部份事件進行途中(例如拉古魯的武鬥大會)是無法實行PA的。
4. 假如沒有符合特殊PA的出現條件，就會變成和隊中同伴閒話家常的標準PA。

### 亞利雅(アーリア)

#### 古羅特篇

(1) 莉娜——莉娜的房間
條件：由通過沙路巴事件以至在古洛斯斯玲妮加入，可和正回想過去的莉娜談話。
(2) 莉娜——莉娜的房間
條件：由通過紋章之森以至拉古魯武鬥大會開始前，若沒有看過（1）的話便會發生。
(3) 莉娜及寶利絲——村子東面
條件：由拉古魯武鬥大會結束以至前往拉古魯前線基地，當寶利絲加入時便會發生。
(4) 波文——新婚夫婦家1F
條件：由通過靈加聖地事件以至前往拉古魯前線基地，當波文加入時便會發生。
(5) 斯玲妮——村子東面
條件：當斯玲妮加入就會隨機發生，她會將戰利品送給古羅特。
(6) 雅舒頓——道具店
條件：當雅舒頓加入就會隨機發生，他替背部的雙頭龍購買頭盔。

#### 莉娜篇

(1) 古羅特——村子西面
條件：由斯玲妮加入後以至通過紋章之森事件，可聽到有關古羅特的過去。
(2) 斯玲妮——村子東面
條件：由斯玲妮加入後以至格勒克被破壞之前就會發生，但留意不可進入馬殊村。
(3) 奧比拉——道具店
條件：由通過靈加聖地事件前以至前往拉古魯前線基地，會聽到有關飾物的事。
(4) 雅舒頓——道具店
條件：當雅舒頓加入就會隨機發生，內容與古羅特篇的（6）相同。
(5) 波文——新婚夫婦家1F
條件：當波文加入就會隨機發生，診斷到該新婚妻子懷有嬰兒。
(6) 寶利絲——村長之家2F
條件：當寶利絲加入就會隨機發生，可聽到關於創造神托拉亞之神殿的情報。

### 沙路巴(サルバ)

#### 古羅特篇

(1) 莉娜——村子南面
條件：並沒有任何條件，古羅特會回想起父親的一些事情。
(2) 街中女子——村子南面
條件：這事件是會隨機發生的，當聽到有關「光之勇者」的傳聞時只要選第3項就能取得ハーモニカ。
(3) 莉娜——村子南面
條件：這事件是會隨機發生的，只要選第3項便可用200元購入リーフペンダント。
(4) 寶利絲——果醬店
條件：當寶利絲加入就會隨機發生，她會選購果醬作為手信，結果則是隨機決定。
(5) 波文——阿凌家門前
條件：當波文加入就會隨機發生，他會把莉娜被救出的傳聞宣揚開去。
(6) 奧比拉——寶石店門前
條件：當奧比拉加入就會隨機發生，她會要求對賭但必定贏不了她。
(7) 雅舒頓——沙路巴坑道入口
條件：當通過荷夫曼遺跡後隨機發生，但需要在完成除去雙龍的事件時讓雅舒頓成為同伴。
(8) 斯玲妮——果醬店
條件：當斯玲妮加入就會隨機發生，需要尋找看店子的女孩ユキ，別選擇正中間的選項便可。

#### 莉娜篇

(1) 寶利絲——果醬店
條件：當寶利絲加入就會隨機發生，她會替3款新製果醬進行試食。
(2) 古羅特——村子北面
條件：這事件是會隨機發生的，望向天空會被問及有何感覺，選取最上一項會變成黑白畫面。
(3) 雅舒頓及斯玲妮——寶石店
條件：當雅舒頓和斯玲妮加入就會隨機發生，若選擇第一項就可得到寶石。
(4) 波文——寶石店
條件：當波文加入就會隨機發生，他會替妻子購買寶石作為手信。
(5) 奧比拉——村子南面
條件：當奧比拉加入就會隨機發生，她會要求進行對賭，還是拒絕她比較好。
(6) 斯玲妮——果醬店
條件：當斯玲妮加入就會隨機發生，需要尋找看店子的女孩ユキ，最好選擇第一個選項。

### 古洛斯(クロス)

#### 古羅特篇

(1) 艾歷斯特——往城堡途中
條件：由斯玲妮加入以至通過紋章之森前發生，此乃令奧比拉與艾歷斯特加入的最重要環節。
(2) 莉娜及斯玲妮——古洛斯城下町(東)
條件：由斯玲妮加入以至格勒克被破壞前，莉娜和斯玲妮會對古羅特給予評價。
(3) 雅舒頓及寶利絲——古洛斯城下町(西)
條件：當雅舒頓和寶利絲加入成為同伴，兼且持有超過100元就會隨機發生。
(4) 波文——古洛斯城下町(廣場)
條件：當波文加入就會隨機發生，他會在街角仔細觀察各個女孩子。
(5) 莉娜——教會
條件：這事件是會在古羅特與莉娜之戀愛度較低時隨機發生的，選最下方的選項最佳。
(6) 寶利絲——古洛斯城下町(西)
條件：當寶利絲加入就會隨機發生，她會談及有關香水的事，選最下方的選項可得到媚藥。

#### 莉娜篇

(1) 艾歷斯特——往城堡途中
條件：與古羅特篇的（1）完全相同，若欠缺此事件就永遠無法令奧比拉和艾歷斯特加入。
(2) 斯玲妮及古洛斯王子——古洛斯城下町(東)
條件：由斯玲妮加入以至拉古魯武鬥大會開始前，若協助王子尋找食物就會令連鎖事件進行。
(3) 斯玲妮及古洛斯王子——古洛斯城下町(西)
條件：由斯玲妮加入以至拉古魯武鬥大會開始前，完成（2）便會發生。
(4) 斯玲妮及古洛斯王子——古洛斯城下町(東)
條件：由斯玲妮加入以至拉古魯武鬥大會開始前，完成（3）便會發生。
(5) 古羅特——往城堡途中
條件：由斯玲妮加入以至格勒克被破壞前，古羅特會被城內的熱鬧氣氛所感動。
(6) 古羅特及波文——古洛斯城下町(廣場)
條件：當波文加入就會隨機發生，莉娜對他倆向女孩子評頭品足嚴厲斥責。

### 格勒克(クリク)

#### 古羅特篇

(1) 預言者——噴水廣場
條件：當格勒克仍未被地震和洪水所破壞前，會聽到這個港口被毀掉的不吉利預言。

#### 莉娜篇

(1) 預言者——噴水廣場
條件：內容與古羅特篇的（1）完全相同，藉此來達成中央城市之PA。

### 馬殊(マーズ)

#### 古羅特篇

(1) 莉娜——露天店鋪
條件：由斯玲妮加入後以至格勒克被破壞前，可在此購買飾物。

(2) 雅舒頓——露天店鋪
條件：當通過了紋章之森的事件，只要雅舒頓在隊中其雙龍便會吵架起來。
(3) 莉娜——露天店鋪
條件：當通過了紋章之森，只要（1）尚未發生便可，內容則為相同。
(4) 寶利絲——道具店
條件：由拉古魯武鬥大會開始前以至武鬥大會結束，當寶利絲為同伴時就會發生。
(5) 雅舒頓——露天店鋪
條件：由拉古魯武鬥大會開始前以至武鬥大會結束，當雅舒頓為同伴時就會發生，內容與（2）相同。
(6) 莉娜——長老之家門前
條件：由拉古魯武鬥大會開始前以至武鬥大會結束，莉娜會覺得自己是怪物與別不同。
(7) 莉娜——露天店鋪
條件：由拉古魯武鬥大會開始前以至武鬥大會結束，內容與（1）和（3）相同。
(8) 寶利絲——村子西面
條件：在通過靈加聖地事件前寶利絲需要成為同伴，這樣她便會和村民就紋章術討論起來。
(9) 波文——斯玲妮之家
條件：當通過靈加聖地事件波文需要成為同伴，同時斯玲妮並非為同伴的話就有事件發生。

### 莉娜篇

(1) 古羅特——村子西面長椅
條件：通過了紋章之森後，只要和望着天空的古羅特談話即可，最好選擇最下方的選項。
(2) 寶利絲——道具店
條件：和古羅特篇的（4）相同，邀請她玩捉迷藏後再選最上方的選項便可。
(3) 古羅特——村子西面長椅
條件：由拉古魯武鬥大會開始前以至武鬥大會結束，內容與（1）相同。
(4) 波文——斯玲妮之家
條件：和古羅特篇的（9）相同，斯玲妮得知她的相親對手竟是一名有妻室的人。

## 哈利(ハーリー)

### 古羅特篇

(1) 艾娜諾／波文——艾娜諾之家房門前
條件：由通過靈加聖地以至往拉古魯城引發荷夫曼遺跡事件為止，時間相當急促。
(2) 艾娜諾／波文——艾娜諾之家
條件：由通過靈加聖地以至往拉古魯城引發荷夫曼遺跡事件為止，選擇最上方的選項。
(3) 艾娜諾／波文——艾娜諾之家
條件：當引發了荷夫曼遺跡的事件，波文便可替艾娜諾診治疾病，成功率為70%。
(4) 拉古魯的離家少女——倉庫
條件：這事件是會隨機發生的，當在拉古魯的PA選擇第二個選項時便會發生。

### 莉娜篇

(1) 艾娜諾／雅舒頓——艾娜諾之家房門前
條件：由斯玲妮加入以至拉古魯武鬥大會結束前，雅舒頓嘗試向患了不治之症的少女艾娜諾進行治療。
(2) 艾娜諾／雅舒頓——艾娜諾之家
條件：由斯玲妮加入以至拉古魯武鬥大會結束前，艾娜諾的病情急轉直下，從醫生處知道治療方法。
(3) 艾娜諾／雅舒頓——艾娜諾之家
條件：由斯玲妮加入以至拉古魯武鬥大會結束前，得知需要盡早尋找藥草來幫助艾娜諾。
(4) 艾娜諾／雅舒頓——艾娜諾之家
條件：由往靈加聖地前以至到達拉古魯前線基地，當（2）結束後若持有メトークス便會發生。
(5) 艾娜諾／奧比拉——艾娜諾之家房門前
條件：當奧比拉加入就會隨機發生，艾娜諾說很想看見彩虹。
(6) 艾娜諾／奧比拉——艾娜諾之家
條件：當奧比拉為同伴並且通過（5）後，只要持有セブンスレイ便會發生。
(7) 尤爾——倉庫
條件：這事件是會隨機發生的，在倉庫發現尤爾和山度的爪牙正爭吵着，制止他們會令事件繼續。
(8) 尤爾——哈利出口
條件：當在（7）選擇「大変！止めないと！」時，離開倉庫踏出港口就會有事件發生。

## 曉頓(ヒルトン)

### 古羅特篇

(1) 古洛斯王子——酒吧門前
條件：由拉古魯武鬥大會開始前以至通過靈加聖地，答應喝酒的話可得到ジェネラルリング。
(2) 市民——酒吧門前
條件：當通過靈加聖地的事件後，只要能夠使用偷錢包的技巧便可。
(3) 斯玲妮——旅館
條件：當斯玲妮加入就會隨機發生，在房間外可聽到她的體重增加起來。

### 莉娜篇

(1) 迷路小孩——技能公會旁邊
條件：由拉古魯武鬥大會開始前以至武鬥大會結束前，只要帶迷路小孩到旅館找回母親便可。
(2) 斯玲妮——旅館
條件：當斯玲妮加入就會隨機發生，若選擇最下方的選項可加深友情度。
(3) 斯玲妮——酒吧門前
條件：當斯玲妮加入就會隨機發生，她會遇到年幼時的夥伴。

## 拉古魯(ラクール)

### 古羅特篇

(1) 拉古魯的離家少女——拉古魯城下町(東)
條件：由通過靈加聖地以至出發往荷夫曼遺跡之前，古羅特會遇上一名離家出走的少女。
(2) 行動不便的老婆婆——拉古魯城下町(西)
條件：由通過靈加聖地以至出發往荷夫曼遺跡之前，老婆婆會要求替她到東面的店鋪購買物品。

### 莉娜篇

(1) 斯玲妮及寶利絲——拉古魯城下町(西)
條件：由通過靈加聖地以至出發往荷夫曼遺跡之前，斯玲妮會遇上其童年朋友。
(2) 行動不便的老婆婆——拉古魯城下町(西)
條件：內容和古羅特篇的（2）相同。

## 靈加(リンガ)

### 古羅特篇

(1) 寶利絲——波文藥房門前
條件：直至拉古魯武鬥大會開始前，只要在波文並沒有成為同伴的狀態下便會發生。
(2) 波文——大學圖書館
條件：直至出發往荷夫曼遺跡之前，只要波文成為同伴並答應替患病少女艾娜諾治療便會發生。
(3) 奇怪的商人——大學門前
條件：這事件是會隨機發生的，建議向此商人購入有關修習技能的書本。
(4) 寶利絲——寶利絲之家
條件：這事件是會隨機發生的，若完成了沙路巴的古羅特篇（4）事件就會出現這PA。
(5) 拉古魯的離家少女——果醬店
條件：這事件是會隨機發生的，只要在拉古魯的古羅特篇（1）與及哈利的古羅特篇（4）裏選擇最上的選項便會發生。
(6) 莉娜——大學圖書館
條件：這事件是會隨機發生的，古羅特會教導莉娜讀書。

### 莉娜篇

(1) 寶利絲——寶利絲之家
條件：內容與古羅特篇的（1）相同，不過發生場所則有點分別。
(2) 波文——波文之家
條件：當波文加入後只要完成沙路巴的莉娜篇（4）事件，他便會將手信送給妻子。
(3) 波文——大學圖書館
條件：當波文加入後，他就會在大學談及有關過去的事。
(4) 奇怪的商人——大學門前
條件：這事件是會隨機發生的，內容與古羅特篇的（3）相同。

## 中央城市(セントラルシティ)

### 古羅特篇

(1) 菲利亞——城市大樓的大堂
條件：只要在格勒克有實行過PA，並於最後頭目前的儲存點SAVE就能發生。
(2) 莉娜——旅館2F
條件：由沙勒度研究所事件以至第一次進入芬拿路前，若莉娜對古羅特的愛情度夠高便會發生。
(3) 奧比拉——旅館酒吧
條件：由沙勒度研究所事件以至第一次進入芬拿路前，當隊中只有奧比拉而沒有艾歷斯特便會發生。
(4) 諾魯——旅館5F
條件：由第一次進入芬拿路戰敗以至第二次進入芬拿路前，當諾魯加入成為同伴便會發生。

### 莉娜篇

(1) 菲利亞——城市大樓的大堂
條件：內容與古羅特篇的（1）相同，可獲得イスラフィルティア。
(2) 古羅特——中央廣場
條件：由第一次進入芬拿路戰敗，以至第二次進入芬拿路前之間發生。
(3) 諾魯——旅館5F
條件：由第一次進入芬拿路戰敗以至第二次進入芬拿路前，當諾魯加入成為同伴便會發生。
(4) 千里——食物店
條件：當在基華威聽到有關解除保護密碼的提示，只要接受調查此密碼的委托便可。

## 北面城市(ノースシティ)

### 古羅特篇

(1) 奧比拉——沙勒度研究所門前
條件：由沙勒度研究所事件以至通過全部4個屬性場，當隊中只有奧比拉而沒有艾歷斯特便會發生。
(2) 寶利絲——中央廣場
條件：由因要到紋章兵器研究所而進入阿姆洛克以至最後頭目戰之前，只要寶利絲成為同伴便會發生。
(3) 斯玲妮——旅館深處
條件：由沙勒度研究所事件以至通過全部4個屬性場，只要斯玲妮為同伴便會替古羅特進行相性占卜。
(4) 千里——道具店2F
條件：當千里為同伴的時候，若她對古羅特的愛情度夠高就會發生。
(5) 莉娜——圖書館
條件：在圖書館莉娜不小心弄壞了資料庫，急忙跑掉離去。

### 莉娜篇

(1) 奧比拉及古羅特——沙勒度研究所門前
條件：由沙勒度研究所事件以至通過全部4個屬性場，奧比拉與古羅特的見面被莉娜誤解了。
(2) 寶利絲——中央廣場
條件：當寶利絲成為同伴，兼且她對莉娜與莉娜對她的友情度夠高便會發生。
(3) 千里及雅舒頓——道具店2F
條件：當千里和雅舒頓二人同樣為同伴就會發生，藉此知道漂亮項鍊的主人是誰。
(4) 艾歷斯特及諾魯——沙勒度研究所門前
條件：當艾歷斯特和諾魯為同伴就會發生，可看到二人的對話場面。

## 基華威(ギヴァウェイ)

### 古羅特篇

(1) 寶利絲——村子入口
條件：當寶利絲成為同伴，兼且在馬殊的事件（4）答應過她便會一起玩捉迷藏。
(2) 千里——大學
條件：由取得沙勒度以至通過全部4個屬性場為止，這事件是會隨機發生的，可得到有關十賢者的資料。
(3) 諾魯——諾魯之家
條件：當諾魯加入就會隨機發生，只要諾魯對全部女性角色的愛情度都很低時便會發生。
(4) 艾歷斯特——大學
條件：當艾歷斯特加入就會隨機發生，在大學進行考試時會有他的對話事件。

### 莉娜篇

(1) 寶利絲——村子入口
條件：當寶利絲成為同伴，兼且在馬殊的事件（2）答應過她便會一起玩捉迷藏。
(2) 千里——大學
條件：由取得沙勒度以至通過全部4個屬性場為止，這事件是會隨機發生的。
(3) 古羅特——大學
條件：這事件是會隨機發生的，若古羅特對莉娜的愛情度較其他女性角色為高便會發生。
(4) 諾魯——諾魯之家
條件：當諾魯加入就會隨機發生。
(5) 雅舒頓——旅館2F
條件：只要在挑戰4個屬性場之前雅舒頓已加入成為同伴，就會發生他進行占星術的事件。

## 阿姆洛克(アームロック)

### 古羅特篇

(1) 寶利絲——米拉治之家
條件：由通過紋章兵器研究所以至在夢幻城市與十賢者戰鬥前，只要寶利絲為同伴便會發生。
(2) 雅舒頓——餐廳
條件：當雅舒頓加入就會發生。
(3) 莉娜——餐廳
條件：在（2）時只要以「胸のときめき～」來結束就會發生。
(4) 寶利絲——旅館
條件：當寶利絲加入就會隨機發生。
(5) 里昂——米拉治之家
條件：當里昂加入就會隨機發生，古羅特會向惦念故鄉的里昂勉勵一番。

### 莉娜篇

(1) 寶利絲——米拉治之家
條件：這事件是會隨機發生的，內容與古羅篇的（1）相同。

## 夢幻城市(ファンシティ)

### 古羅特篇

(1) 瑪莉安娜——鬥技場前的廣場
條件：由與メタトロン之戰鬥結束以至第二次進入芬拿路前，只要和她談話便會發生。
(2) 寶利絲及雅舒頓——鬥技場內
條件：只要寶利絲與雅舒頓之間的友好度夠高，雅舒頓便會示範ソードダンス給她看，藉以學到新必殺技ほろほろグラフ。
(3) 莉娜——占卜之館
條件：當莉娜對古羅特的愛情度夠高時，就會發生她拜訪占卜師的事件。
(4) 里昂——酒吧
條件：當里昂為同伴兼且他對古羅特的友情度夠高，只要參加過食神大會便可。

### 莉娜篇

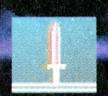
(1) 瑪莉安娜——鬥技場前的廣場
條件：內容和古羅特篇的（1）相同。
(2) 寶利絲及雅舒頓——鬥技場內
條件：內容和古羅特篇的（2）相同。
(3) 斯玲妮——鬥技場前的廣場
條件：當斯玲妮的調合等級為1以上，兼且莉娜對古羅特的友情度夠高便會發生。

# 完全人手製作全道具表

## 武器一覧

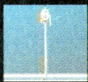
### 長剣
能使用角色：クロード、ディアス

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イグニートソード | 720 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 17000 | 4250 |
| エターナルスフィア | 1600 | 70 | 0 | 40 | 0 | 0 | 25 | 防：星光負闇 | - | 1000000 |
| オーラブレード | 1200 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 攻：光 | - | 260000 |
| オリエンタルブレード | 448 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1250 |
| グースヴィネ | 250 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 4500 | 1125 |
| グランスティング | 620 | 120 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 攻：星，防：星負 | - | 50000 |
| クリムゾンーD－ | 1100 | 80 | 0 | 0 | 50 | 0 | 24 | 防：光闇無 | - | 880000 |
| ゴールデンファング | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 10000 |
| サード | 990 | 80 | 0 | 60 | 0 | 0 | 20 | - | - | 100000 |
| 肢閃刀“鳴露” | 1200 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 防：水火 | - | 280000 |
| 肢閃刀“村雨” | 552 | 20 | 0 | 10 | 0 | 0 | 22 | - | - | 5000 |
| シャープエッジ | 222 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | - | 3500 |
| シャープネス | 500 | 50 | 0 | 10 | 0 | 0 | 33 | - | - | 20000 |
| シルヴァンス | 1210 | 99 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 攻：光，防：光闇 | - | 180000 |
| シルバーファング | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 8000 |
| シンクレアー | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 860 | 215 |
| セイクリッドティア | 1250 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 60 | - | - | - |
| 聖剣ファーウェル | 1900 | 70 | 70 | 0 | 0 | 0 | 15 | - | - | 4000000 |
| ソウルスレイヤー | 982 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | - | - | 50000 |
| チンケスレイヤー | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | - | - | 300 |
| なまくらソード | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | - | - | 5 |
| ハードクリーヴァ | 1100 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | - | - | 55000 |
| ハートブレイカー | 550 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | - | 50000 |
| バスタードソード | 150 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | - | 250 |
| フォースソード | 908 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 50000 | 12500 |
| ブリーズボーフ | 770 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 攻：風 | - | 40000 |
| フレイムブレード | 160 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 攻：火 | 4800 | 1200 |
| ブロードソード | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 400 | 100 |
| ベイルピアサー | 480 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2000 |
| へろへろソード | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | - | - | 5 |
| 細身の剣 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 50 |
| マーヴェルソード | 1100 | 100 | 0 | 0 | 10 | 0 | 15 | - | - | 87500 |
| 魔剣レヴァンテイン | 3000 | 50 | 0 | 50 | 50 | 0 | 35 | - | - | 8000000 |
| ミノスソード | 599 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 攻：負，防：星負 | - | 40000 |
| 名剣ヴェインスレイ | 1400 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 600000 |
| 妖刀クロムレア | 1399 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 580000 |
| ルインズフェイト | 1000 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 190000 | 47500 |
| ロングエッジ | 285 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | - | 12300 | 4920 |
| ロングソード | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 200 | 50 |
| ワールウィンド | 780 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 13 | 攻：風 | - | 40000 |
| ワルーンソード | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 3900 | 975 | |



### 小剣
能使用角色：アシュトン

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガードソード | 160 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | - | - | 8000 |
| サイザー | 820 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 18000 | 4500 |
| シールドソード | 490 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2500 |
| ジェミニ | 1200 | 80 | 0 | 0 | 0 | 50 | 21 | 攻:星，防:光闇(火減) | - | 200000 |
| スモーラー | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 2000 | 500 |
| 双魔刀 | 700 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 145000 |
| ダブルマッシャー | 799 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 | - | - | 20512 |
| ツインエッジ | 340 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 3000 | 750 |
| ツインソード | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 3000 | 750 |
| ツインピックス | 500 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | - | - | 20000 |
| バゼラード | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 225 |
| 万能包丁 | 160 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | 12000 | 4800 |
| ベアナッツ | 380 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | - | - | 10000 |
| ボウスシェイバー | 120 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 850 | 212 |
| メルーファ | 1320 | 80 | 0 | 0 | 0 | 100 | 40 | 防：光闇(水減) | - | 1200000 |
| ロータスイーター | 1150 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 188000 | 47000 |



### ロッド 杖
能使用角色：セリーヌ

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クラップロッド | 280 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1250 |
| クレスロッド | 100 | 0 | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1200 | 480 |
| シルバームーン | 1000 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 80000 |
| シルバーロッド | 350 | 20 | 250 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 9800 | 2450 |
| 聖杖ミリオンテラー | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| タングツイスター | 300 | 0 | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 25000 |
| ドラゴンタスク | 990 | 80 | 360 | 0 | 0 | 0 | 6 | - | - | 260000 |
| プライムブレアー | 1000 | 80 | 80 | 0 | 0 | 0 | 5 | - | - | 400000 |
| ホーリィロッド | 520 | 0 | 240 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：光 | - | 50000 |
| ぼろぼろロッド | 5 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 22 |
| マジカルロッド | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | - | 2000 |
| ルビーロッド | 680 | 0 | 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 80000 | 20000 |
| ルビーワンド | 70 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 600 | 240 |
| ロッド | 10 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 10 | 2 |
| ロッドオブスネークス | 700 | 60 | 50 | 0 | 0 | 0 | 6 | - | - | 250000 |



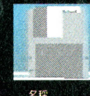
### 拳套ナックル
能使用角色：レナ、ボーマン、ノエル

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 阿修羅 | 750 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | - | - | 60000 |
| イーグルクロウ | 760 | 0 | 110 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | 20000 | 8000 |
| ヴィアードスレイヤー | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| エンプレシア | 1220 | 70 | 300 | 0 | 0 | 0 | 30 | - | - | 300000 |
| カイザーナックル | 1100 | 60 | 200 | 0 | 0 | 0 | 4 | - | - | 186000 |
| がたがたナックル | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2 |
| グリズリークラッブス | 840 | 60 | 200 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 140000 | 35000 |
| サーペントトゥース | 900 | 20 | 150 | 0 | 0 | 0 | 12 | - | - | 180000 |
| ジャイアントフィスト | 470 | 10 | 0 | 0 | 80 | 0 | 26 | - | - | 4640 |
| セスタス | 140 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1400 | 350 |
| ソーサレスナックル | 1000 | 0 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 22500 |
| タイガーファング | 600 | 30 | 100 | 0 | 0 | 0 | 20 | - | - | 80000 |
| タイタンフィスト | 1000 | 30 | 0 | 0 | 50 | 0 | 5 | - | - | 70000 |
| デスファング | 1350 | 50 | 0 | 10 | 0 | 0 | 15 | - | - | 250000 |
| ドラコンクロウ | 450 | 20 | 100 | 0 | 0 | 0 | 26 | - | - | 20850 |
| ナックル | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 110 | -27 |
| ネコファング | 120 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：(雷減) | - | 60000 |
| ハードナックル | 58 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 300 | 75 |
| ハクナク | 165 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1400 | 350 |
| ファルンホーブ | 1000 | 50 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 125000 |
| フレアバースト | 1300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：火 | - | 386000 |
| ブレイズナックル | 599 | 30 | 70 | 0 | 0 | 0 | 6 | 攻：火 | - | 7500 |
| ペインセスタス | 580 | 0 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 15000 | 6000 |
| ヘカトンケイル | 630 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 27 | - | 16200 | 4050 |
| マジカルグローブ | 688 | 50 | 60 | 0 | 0 | 0 | 12 | - | - | 35526 |
| ムーンフィスト | 1200 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | - | - | 220000 |
| メタルファング | 400 | 0 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1250 |
| ルーンフルムーン | 900 | 0 | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 50000 | 12500 |



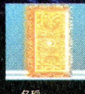
### パンチ　機械拳
能使用角色：プリシス

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイアンパンチ | 165 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 75 |
| アイスパンチ | 380 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：水 | - | 17040 |
| アトミックパンチ | 1120 | 55 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 170000 | 42500 |
| ＵＧＡパンチ | 1300 | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 25 | - | - | 200000 |
| ウルトラパンチ | 650 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 500 |
| グレートパンチ | 850 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 14000 | 3500 |
| サンダーパンチ | 420 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | 攻：負雷，防雷 | - | 18500 |
| ＳＤＵＧＡパンチ | 1600 | 0 | 0 | 65 | 0 | 0 | 30 | - | - | 400000 |
| ＳＤパンチ | 1150 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 | 20 | - | - | 80000 |
| ストレートパンチ | 400 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 125 |
| スパークハンド | 650 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 攻：風雷光 | - | 50000 |
| バーニングハンド | 600 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 攻：(火減) | - | 40000 |
| ハイパーパンチ | 1250 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 300000 |
| ファイアパンチ | 699 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：(火減) | - | 17040 |
| マジックハンド | 125 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 50 |
| ワンツーパンチ | 280 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 200 |



### エネルキーパックENERGY PACK
能使用角色：オペラ

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| αボックス | 690 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 139900 | 34975 |
| Xボックス | 500 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 9760 |
| γボックス | 750 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | - | - | 200000 |
| サイコボックス | 1050 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 199000 |
| セブンスレイ | 280 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 35 | 攻：星光，防：星光闇負 | | |
| バスートボックス | 780 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 攻：火 | - | 230000 |
| パルスボックス | 1000 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | - | -295000 | |
| ブースターボックス | 128 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 37 |
| ブラックボックス | 200 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | - | - | 10000 |
| βボックス | 690 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | - | - | 150000 |
| マッジクボックス | 650 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | - | - | 65000 |
| ライトボックス | 490 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：光 | - | 150 | |
| ラジオボックス | 162 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 70 | |



### 書本
能使用角色：レオン

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 厚手の本 | 180 | 0 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 275 |
| 暗黒の書 | 700 | 0 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：闇，防：光闇 | - | 80000 |
| ＥＳＰのすべて | 780 | 0 | 70 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 40000 |
| 古代の書物 | 800 | 50 | 380 | 0 | 0 | 20 | 0 | - | - | 250000 |
| 混沌の書 | 950 | 80 | 400 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：闇無，防闇無光(減) | | |
| 悟りの書 | 50 | 20 | 88 | 0 | 20 | 20 | 0 | - | - | 50750 |
| 参考書 | 280 | 0 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 2300 | 575 |
| 辞書 | 340 | 0 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 20000 | 5000 |
| 辞典 | 500 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 50000 | 12500 |
| 図鑑 | 320 | 0 | 22 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 3100 |
| 頭脳?改革 | 680 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 60000 |
| 聖なる書物 | 920 | 50 | 199 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：光 | - | 150000 |
| 専門書 | 50 | 0 | 390 | 0 | 0 | 50 | 0 | - | - | 200000 |
| 脳の構造 | 890 | 50 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 120000 |
| 紋章術大事典 | 500 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 120000 |
| 紋章術理論 | 290 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 7000 | 1750 |



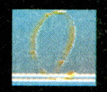
## スタンガンSTUNGUN
能使用角色：チサト

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10Vスタンガン | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | - | 30 |
| エレキガン | 410 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 15000 | 3750 |
| エレクトリック | 280 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | - | - | 6000 |
| エレクトロン | 830 | 66 | 0 | 0 | 0 | 0 | 60 | - | - | 100000 |
| スタンガン | 200 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | - | -1250 | |
| スパーク | 750 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 80 | - | - | 60000 |
| ボルテージ | 460 | 70 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | - | - | 12000 |
| ライトニングガン | 650 | 51 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：雷 | 158000 | 39500 |



## 小銃
能使用角色：チサト

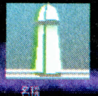
| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エアロガン | 800 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：風 | - | 276000 |
| クラッカー | 660 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | - | - | 100000 |
| サイキックガン | 980 | 65 | 0 | 0 | 0 | 0 | 70 | - | - | 220000 |
| ショックガン | 380 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | - | - | 13000 |
| フリーズ | 600 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 攻：水 | - | 100000 |
| フレアガン | 920 | 65 | 0 | 0 | 0 | 0 | 90 | 攻：火 | - | 220000 |
| フレイムガン | 550 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 攻：火 | - | 100000 |



## ムチ 鞭
能使用角色：エルネスト

| 名稱 | 攻擊力 | 命中 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| インビジブル | 950 | 150 | 0 | 40 | 0 | 0 | 31 | - | - | 260000 |
| 皮の鞭 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 37 |
| スパークウィップ | 1080 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：雷 | 160000 | 40000 |
| スプリンター | 460 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1300 | 325 |
| ダークウィップ | 1100 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 攻：雷 | - | 2800000 |
| 単分子ワイヤー | 799 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | - | - | 156000 |
| ツインテール | 860 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 182500 |
| ナインテール | 1280 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 292500 |
| ハードウィップ | 550 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 3000 | 750 |
| フリーズウィップ | 800 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | 攻：水 | - | 50000 |
| フレアウィップ | 800 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | 攻：火 | - | 50000 |
| へにゃへにゃな鞭 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 27 |
| ライトウィップ | 820 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 攻：雷負 | 14000 | 3500 |
| ロゼウィップ | 600 | 66 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | - | - | 11500 |

# 防具一覧



## 衣服
能使用角色：レナ、セリーヌ、オペラ、プリシス、レオン、チサト

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アンバーローブ | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 4000 | 1000 |
| イシュタルローブ | 230 | 30 | 230 | 0 | 50 | 0 | 0 | - | - | 490000 |
| イブニングドレス | 30 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5000 | 1250 |
| ヴァルキリーガーブ | 480 | 0 | 0 | 50 | 0 | 0 | 0 | - | - | 900000 |
| 奇妙な服 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 20 |
| シルクローブ | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1800 | 450 |
| シルバーローク | 70 | 0 | 120 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷 | 1000 | 2500 |
| スタークローク | 220 | 0 | 220 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：星 | - | 120000 |
| セラフィックガーブ | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| 鷹の羽衣 | 170 | 0 | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：風雷無 | - | 280000 |
| バトルスーツ | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| ホーリィクローク | 100 | 0 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 30000 | 7500 |
| ミスリルコート | 88 | 0 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：星光 | 15000 | 3750 |
| ミスリルドレス | 20 | 160 | 220 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：風雷負星光 | - | 400000 |
| ミラージュローブ | 230 | 100 | 150 | 50 | 50 | 50 | 10 | 防：雷星負光闇 | - | 600000 |
| ローブ | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 10 | 2 |



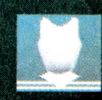
## 小手. 護腕
能使用角色：レナ、セリーヌ、オペラ、プリシス、チサト

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヴァルキリーガート | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| カーリーハンド | 30 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 防：無 | - | 298500 |
| 奇妙な小手 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 12 |
| トリックスター | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：(水減) | - | 550 |
| フォーチューン | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：(火減) | - | 800 |
| ミスチーフ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：(地減) | - | 300 |
| レアガンレット | 20 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 26250 |



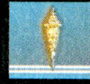
## キャップ 帽子
能使用角色：レナ、セリーヌ、レオン

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウィザースメット | 29 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 26080 |
| 奇妙な帽子 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2 |
| ハーミットヘルム | 35 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火 | - | 6000 |
| マジカルハット | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 600 | 150 |
| ルーンキャップ | 26 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 5000 |



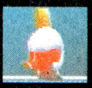
## 鎧

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 穴あき鎧 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 12 |
| ヴァリアントメイル | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| ウィザーズメイル | 200 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 96000 |
| カオスメイル | 99 | 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷星光(減) | - | 1999 |
| 奇妙な鎧 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 37 |
| コアプレート | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷星 | - | 35000 |
| シャンヌアーマー | 180 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 防：負光 | - | 50000 |
| シルヴァンメイル | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| スチールアーマー | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 52000 | 13000 |
| デュエルスーツ | 300 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | - | - | 350000 |
| バリアアーマー | 92 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：地水火 | - | 12000 | |
| バンデッドメイル | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 600 | 150 |
| ブラッディアーマー | 144 | 44 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：水火雷星闇無(減) | - | 1444 |
| ブリガンディ | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 3500 | 875 |
| プレートメイル | 90 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 13400 | 3350 |
| ミスリルメッシュ | 200 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 62500 |
| リフレックス | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| レザーアーマー | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 300 | 75 |



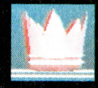
## 盾
能使用角色：クロード、ディアス、ボーマン、プリシス、エルネスト

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アルコル | 40 | 80 | 0 | 0 | 50 | 0 | 0 | - | - | 310000 |
| ヴァリアンガード | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| ウッドシールド | 2 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 120 | 30 |
| 奇妙な盾 | 5 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | - | - | 100 |
| クレスティアガード | 20 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：水 | 36600 | 9150 |
| シャンヌシールド | 30 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷星 | - | 200000 |
| ナイツシールド | 10 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1000 | 250 |
| バックラー | 1 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 650 | 162 |
| パラスアテネ | 20 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：地水火風雷負星光闇(無滅) | - | 560000 |
| バリアシールド | 24 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：水雷 | - | 5700 |
| ファインシールド | 15 | 70 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 6800 | 1700 |
| ミスリルシールド | 31 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火闇無 | - | 49750 |
| ラウンドシールド | 4 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 500 | 125 |
| ルーンバックラー | 5 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 5520 |



## ヘルム Y†fl
能使用角色：除了レナ、セリーヌ、レオン

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイアンヘルム | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1200 | 300 |
| オーディンヘルム | 50 | 0 | 10 | 60 | 60 | 0 | 10 | 防：無 | - | 360000 |
| 奇妙な兜 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 30 |
| サクノスメット | 0 | 40 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 4800 |
| サラマンドメット | 0 | 12 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1800 |
| シャンヌヘルム | 56 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：水無 | 8600 | 2150 |
| シルヴァンヘルム | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 300000 |
| スチールヘルム | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 16000 | 4000 |
| デュエルヘルム | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 50000 |
| バンデッドヘルム | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 120 | 30 |
| フレイムヘルム | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 500 | 125 |
| ブラッディヘルム | 33 | 33 | 33 | 0 | 0 | 0 | 13 | 防：(地火負減) | - | 333 |
| プレートヘルム | 38 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 7000 | 1750 |
| ミスリルヘルム | 65 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 20850 |
| レザーヘルム | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 50 | 12 |



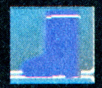
## ティアラ、クラウン 冠
能使用角色：レナ、セリーヌ、レオン、ノエル

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イシスティアラ | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 125000 |
| クラウン | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1600 | 400 |
| ゴールドクラウン | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1250 |
| ドリームクラウン | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| ムーンティアラ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：(闇減) | - | 25000 |



## グリーブ／ブーツ 護脚
能使用角色：除了レナ、セリーヌ、レオン

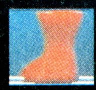
| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイアングリーブ | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 110 | 27 |
| ヴァリアントブーツ | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| シルヴァンブーツ | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 300000 |
| シルバーグリーブ | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5200 | 1300 |
| スターグリーブ | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：負闇 | - | 80000 |
| ネオグリーブ | 20 | 5 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 防：地 | - | 9200 |
| ノイマンブーツ | 4 | 4 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | - | - | 2384 |
| プレートグリーブ | 18 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 800 | 200 |
| ミスリルグリーブ | 45 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 24000 |
| レザーブーツ | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 50 | 12 |



## 靴

能使用角色：除了クロード、アシュトン、ディアス、ボーマン、エルネスト

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 編み上げ靴 | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 4100 | 1025 |
| アンクレット | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 400 | 100 |
| 安全靴 | 8 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 3200 | 800 |
| ウィッチブーツ | 34 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火無 | 45000 | |
| ガラスの靴 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 30 |
| 奇妙な靴 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 12 |
| サンダブーツ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2500000 |
| サンダル | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 10 | 2 |
| 泥靴 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - |
| ハイヒール | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | |
| ピンヒール | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | - | 300 | 75 |
| ルーンシューズ | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：風雷 | - | 50000 |



## ブーツ　BOOTS

能使用角色：全部角色

| 名稱 | 防禦力 | 回避 | 魔力 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヴァルキリーブーツ | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| 奇妙なブーツ | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 37 |
| シークレットブーツ | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 80 | 20 |
| スエードブーツ | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 200 | 50 |
| バーニィシューズ | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| ブーツ | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 40 | 10 |
| レザーブーツ | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 105 | 26 |

# アクセサリー　飾物一覽



## 指輪／リング 介指

能使用角色：全部角色

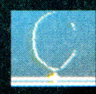
| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アクアリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：水(火減) | - | 750 |
| アトラスリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：屬性全減 | - | 7500 |
| イクリプスリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 850 |
| インセインリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 300 |
| インフィニティリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：屬性全減 | - | 5000 |
| ウォーターリング | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 0 | 0 | 防：水(火減) | - | 2000 |
| エメラルドリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | - | - | 16200 |
| 重たい指輪 | 0 | 2 | 0 | 5 | 0 | 0 | 2 | 防：(負闇無減) | - | 2 |
| 悲しみの指輪 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 3280 |
| ゴールドリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 500 |
| サンダーリング | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 防：雷(水減) | - | 2000 |
| 幸せの指輪 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 50 | 0 | - | - | 6000 |
| シールドリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 250 |
| シェネラルリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 875 |
| シュトゥルムリング | 15 | 0 | 15 | 0 | 0 | 5 | 0 | - | - | 500 |
| シルバーリング | 0 | 2 | 0 | 0 | 10 | 10 | 0 | 防：負光闇 | - | 700 |
| スターリング | 0 | 120 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 460000 |
| スターダストリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1250 |
| スレイヤーリング | 0 | 0 | 0 | 10 | 30 | 0 | 5 | - | - | 7000 |
| バーサークリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 900 |
| ハートリング | 0 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 | 3 | 防：(星減) | 800 | 200 |
| バトルレイヤーリング | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防(地火雷負闇減) | - | 2125 |
| 破魔の指輪 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2460 |
| ヒールリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2420 |
| ファイアリング | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 0 | 0 | 防：火(水減) | - | 2000 |
| フェアリィリング | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| プリズムリング | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | - | 6200 | 2170 |
| プリンセスリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 3850 |
| フレアリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火(水減) | - | 750 |
| プロテクションリング | 0 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 500 |
| プロミスドリング | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 | 10 | 10 | - | - | 2500 |
| ヘビーリング | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 5 | 防：(火雷風減) | - | 150 |
| ホーリィリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 375 |
| マインドリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：(雷減) | - | 4000 |
| メテオリング | 0 | 0 | 0 | 5 | 10 | 0 | 1 | - | - | 7000 |
| メンタルリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2200 |
| リジェネレートリング | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 6500 | 1625 |
| リスレクションリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 500 |
| ルナティックリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 877 |
| レジストリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 250 |
| ワイズリング | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1325 |



## ブレスレット 腕輪

能使用角色：全部角色

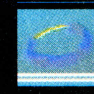
| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グリーンブレスレット | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | - | - | 150 |
| 翡翼天使の指輪 | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| ゴールドブレスレット | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 500 |
| ドリームブレスレット | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 500 |
| リコイルブレスレット | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 300 |
| リングコンボ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - |
| ロットブレスレット | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2500 |



## 首飾

能使用角色：全部角色

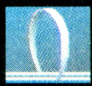
| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イスラフィルティア | 30 | 30 | 30 | 20 | 0 | 50 | 30 | 防：無 | - | - |
| 降伏のペンダント | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 4000 |
| シルバーペンダント | 0 | 0 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 | - | - | 250 |
| スターネックレス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 4800 |
| ネックレス | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1200 | 300 |
| パープルミスト | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | - | 14000 | 2100 |
| バイルティア | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火(水減) | - | 5000 |
| フェアリィティア | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防水(火減) | - | 5000 |
| マイトチェイン | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | - | - | 300 |
| マジックミスト | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 5200 |
| リーフパンダント | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | - | - | 2400 |
| ルビーパンダント | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 400 |



## ピアス　耳環

能使用角色：セリーヌ、オペラ、チサト

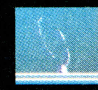
| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アタックピアス | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 20 | - | - | 750 |
| エメラルドピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：風 | - | 1500 |
| 輝きのピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：光 | - | 375 |
| ゲイルピアス | 10 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 15 | 防：風 | - | 7500 |
| ゴールドピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 625 |
| シールドピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1250 |
| 漆Kのピアス | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| シルバーピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 7500 |
| スターピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：星 | - | 750 |
| そよ風のピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1250 |
| ダサダサなピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 24 |
| ハードピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 300 |
| ファーストピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 防：負 | - | 1250 |
| フラッシュピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷 | - | 1250 |
| ブラッドピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 700 |
| ムーンピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：負 | - | 375 |
| ルナティックピアス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：(負減) | - | 1250 |
| ルビーピアス | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 6000 | 2400 |



## ヘアアクセサリー　HAIR ACCESSORY

能使用角色：全部女性角色

| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エンゼルヘア | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 125 |
| カエル | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 64 |
| シルバーバレッタ | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 1300 | 325 |



## 護身符，紋章

能使用角色：全部角色

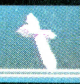
| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シルバーチャーム | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 10000 |
| ストーンチェック | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 7000 | 1750 |
| タリスマン | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | - | - | 750 |
| トライエンブレム | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| トライエンブレム | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | - | ? | ? |
| パラライチェック | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 6000 | 1500 |
| ピヨノン | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | - | - | 6000 |
| ピヨハン | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | - | - | 4500 |
| フィートシンボル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 750 |
| ブルータリスマン | 0 | 0 | 0 | 12 | 0 | 0 | 防：光 | - | 3000 | |
| へっぽこな飾り | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 5 |
| ポイズンチェック | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5000 | 1250 |
| ミスティシンボル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 750 |
| ムーンライト | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1300 |
| ルナタブレット | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 850 |
| ルナタリスマン | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1500 |



## 人形　　人偶

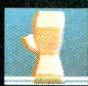
能使用角色：全部角色

| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買値 | 賣値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴールドアイドル | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1400 |
| シルバーアイドル | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 1200 |
| プリティアイドル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 2500 |
| 変な人形 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 3 |
| リバースドール | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 防：全屬性增加 | 5650 | 282 |



## クロス　十字架
能使用角色：全部角色

| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴールドクロス | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火(負減) | - | 1500 |
| シルバークロス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：負光(火) | 3000 | 750 |
| マジッククロス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：負星光 | - | 500 |
| ライトクロス | 0 | 20 | 40 | 10 | 0 | 20 | 0 | 防：地火風雷闇(水星負光無減) | - | 2500 |
| レフトクロス | 40 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 10 | 防：水星負光無(地火風雷闇減) | - | 2500 |



## てぶくろ　手套
能使用角色：全部角色

| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 盜賊てぶくろ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 40000 | 10000 |
| マジシャンハンド | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | 3000 |



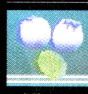
## 礦石，金屬
能使用角色：全部角色

| 名稱 | 命中 | 防禦 | 回避 | GUTS | STM | LUC | CRT | 屬性 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイアン 50 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 200 |
| オリハルコン | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：闇無 | - | 2500 |
| クリーンベリル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：風 | 500 | 125 |
| クリスタル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷 | 500 | 125 |
| 賢者の石 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：光闇無 | - | 50000 |
| ゴールト | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 300 | 75 |
| サファイア | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：水 | 800 | 200 |
| シルバー | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 200 | 50 |
| スタールビー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火闇 | - | 2500 |
| ダイヤモンド | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷 | 9000 | 2250 |
| ダマスクス | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：闇 | - | 1600 |
| ミーティアライト | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：闇 | - | 1300 |
| ミスリル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：光 | - | 3750 |
| ムーナイト | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：負 | - | 375 |
| ルーンメタル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：雷 | - | 1750 |
| ルビー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：火 | 400 | 100 |
| レインボーダイヤ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 防：星光 | - | 3500 |

# 消費道具一覧

## 寶珠

| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買值 | 賣值 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 紅連の宝珠 | - | - | - | - | - | ? |
| ひび割れた宝珠 | - | - | ○ | - | - | ? |



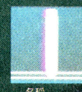
## 植物

| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買值 | 賣值 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アクアベリィ | ○ | ○ | ○ | 105 | 26 | 解毒 |
| アセラス | ○ | ○ | ○ | 660 | 165 | HP25% 回復 |
| アルテミスリーフ | ○ | ○ | ○ | 720 | 180 | 異常狀態回復 |
| トリカブト | ○ | ○ | ○ | 360 | 90 | 在根部中帶有毒的植物 |
| ブラックベリィ | ○ | ○ | ○ | 200 | 50 | MP 回復 22% |
| ブルーベリィ | ○ | ○ | ○ | 60 | 15 | HP 回復 22% |
| マンドレイク | ○ | ○ | ○ | 150 | 37 | 在根部中帶有毒的植物 |
| ラベンダー | ○ | ○ | ○ | 490 | 122 | HP 回復 3% |
| ローズヒップ | ○ | ○ | ○ | 230 | 57 | HP 回復 2% |



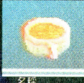
## 食材　造料理的材料

| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買值 | 賣值 |
|---|---|---|---|---|---|
| がんぜ | - | - | ○ | - | 1600 |
| 魚介類 | ○ | - | ○ | 500 | 125 |
| 果物 | ○ | - | ○ | 80 | 20 |
| クリーミィチーズ | - | - | ○ | - | 150 |
| げれげれスライム | - | - | ○ | - | 1 |
| 高級まぐろ | - | - | ○ | - | 2000 |
| 穀物 | ○ | - | ○ | 145 | 36 |
| ジューシィビーフ | - | - | ○ | - | 1500 |
| スイートフルーツ | - | - | ○ | - | 125 |
| 卵。乳製品 | ○ | - | ○ | 10 | 2 |
| ピュアリーフ | - | - | ○ | - | 750 |
| プルプルスライム | - | - | ○ | - | 1 |
| マジカルライス | - | - | ○ | - | 450 |
| ヤーマ食材セット | - | - | ○ | - | 1000 |
| 野菜 | ○ | - | ○ | 30 | 7 |



## 藥品

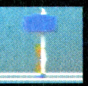
| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買值 | 賣值 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アタックボトル | - | ○ | ○ | 230 | 57 | 戰鬥中腕力提升(暫時) |
| 瞬駄天シップ | - | ○ | ○ | - | 50 | 戰鬥中速度提升(暫時) |
| 瞬駄天鉱膏 | - | ○ | ○ | - | 125 | 戰鬥中全員速度提升(暫時) |
| エナジートニック | - | ○ | ○ | 250 | 交換 HP 和 MP | |
| 神風トニック | - | ○ | ○ | - | 250 | 戰鬥中腕力提升(暫時) |
| 気付け薬 | ○ | ○ | ○ | - | 50 | 令同伴復活 |
| 奇妙な薬 | - | ○ | ○ | - | 50 | 使用後可能有天堂或地獄般的效果 |
| キュアストーン | ○ | ○ | ○ | 450 | 112 | 石化回復 |
| キュアパラライズ | ○ | ○ | ○ | 180 | 45 | 麻痺回復 |
| キュアポイズン | ○ | ○ | ○ | 140 | 35 | 解毒 |
| クラッシュピル | - | ○ | ○ | - | 35 | 將自己的生命力變成能量體 |
| ケアタブレット | - | ○ | ○ | - | 100 | 在戰鬥中得到保護 |
| サキュバスコロン | ○ | ○ | ○ | - | 125 | 誘出敵人 |
| サワーシロップ | ○ | ○ | ○ | - | 75 | MP30% 回復 |
| ショックオイル | - | ○ | ○ | - | 50 | 在戰鬥中將 MP 變成 0 |
| シンデレラグラス | ○ | - | ○ | - | 300 | 在店中使用會有特殊效果 |
| スイートシロップ | ○ | ○ | ○ | 300 | 75 | HP30% 回復 |
| スティンクジェル | - | ○ | ○ | - | 45 | 用武器攻擊時有機會令敵人中毒 |
| スモークオイル | - | ○ | ○ | - | 45 | 戰鬥中令敵人速度減低 |
| スモークミスト | - | ○ | ○ | - | 75 | 戰鬥中令敵人全體速度減低 |
| ツインズトニック | ○ | - | ○ | - | 25000 | 令到跟時的同伴好感度增加 |
| デンジャーポット | - | ○ | ○ | - | 55 | 令到異常回復但有副作用 |
| 特効薬 | ○ | ○ | ○ | - | 200 | 令到所有不良狀態回復正常 |
| ナイトメアポット | - | ○ | ○ | - | 47 | 令到不良狀態回復，但有副作用 |
| ナチュラルハイ | - | ○ | ○ | - | 137 | 在戰鬥中使用可令角色變得冷靜 |
| ハーバルオイル | ○ | ○ | ○ | - | 75 | MP30% 回復 |
| ハイドレンヒル | ○ | ○ | ○ | 140 | 35 | 使用後會有天堂或地獄般的效果 |
| パフルローション | - | ○ | ○ | - | 125 | 使用武器攻擊敵人有機會令敵人即死 |
| パラライズオイル | - | ○ | ○ | - | 125 | 令到敵人麻痺 |
| パラライズミスト | - | ○ | ○ | - | 75 | 令到全體敵人麻? |
| ピクシーコロン | - | ○ | ○ | - | 250 | 令到紋章力提升，但不受控制 |
| ビターローション | - | ○ | ○ | - | 125 | 使用武器攻擊敵人有機會令敵人即死 |
| 媚薬 | ○ | - | ○ | 25000使用後可以令到同伴的愛情度提升 | | |
| フェアリィグラス | - | ○ | ○ | - | 2500 | 戰鬥中使用魔法而不消費 MP(暫時) |
| フェアリィトワレ | ○ | ○ | ○ | - | 112 | 可以避開敵人 |
| フェアリィミスト | - | ○ | ○ | - | 3250 | 戰鬥中全員使用魔法而不消費 MP(暫時) |
| フラッシュポット | ○ | - | ○ | - | 75 | 在 MENU 中使用，可以令到角色的才能開花 |
| フラックミスト | - | - | ○ | - | 750 | 無屬性的攻擊 |
| フルーツシロップ | ○ | ○ | ○ | 600 | 150 | HP 和 MP50% 同時回復 |
| フレッシュシロップ | ○ | ○ | ○ | 800 | 200 | HP 完全回復 |
| ホーリィミスト | ○ | ○ | ○ | - | 800 | 全部同伴 HP60% 回復 |
| ホットシロップ | ○ | ○ | ○ | - | 75 | HP 或 MP70% 回復 |
| マーリンドリンク | ○ | ○ | ○ | - | 125 | MP 完全回復 |
| マジカルドロップ | ○ | ○ | ○ | - | 2125 | 戰鬥中令到時間暫時停止 |
| マッドミスト | - | ○ | ○ | - | 125 | 戰鬥中敵全體有一定的機會進入混亂?態 |
| マリオネットヒル | - | ○ | ○ | - | 35 | 令到倒下的同伴攻擊力提升而且復活 |
| ミックスシロップ | ○ | ○ | ○ | 500 | 125 | HP 和 MP30% 同時回復 |
| ミントポット | ○ | - | ○ | - | - | 在 MENU 中可以使用神一般的特技 |
| メープルシロップ | ○ | ○ | ○ | - | 50 | HP20% 回復 |
| メディカルリンス | - | ○ | ○ | - | 30 | 戰鬥中 HP 少許回復 |
| メルトローション | - | ○ | ○ | - | 30 | 戰鬥中使用武器攻擊敵人有機會即死 |
| メンタルポット | - | ○ | ○ | - | 75 | 戰鬥中使紋章力提升 |
| リキュールボトル | ○ | ○ | ○ | - | 75 | 解除所有不良狀態 |
| リザレクトボトル | ○ | ○ | ○ | 3600 | 900 | 令同伴復活 |
| リザレクトミスト | ○ | ○ | ○ | - | 1500 | 令同伴完全復活 |
| リスキーリキッド | ○ | ○ | ○ | - | 20 | 令同伴復活但有副作用 |
| リリストニック | - | ○ | ○ | - | 37 | 戰鬥中攻擊力上升但不能控制 |



## 料理　食物

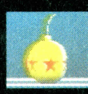
| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買值 | 賣值 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 浅漬け | ○ | - | ○ | - | 5 | HP5% 回復 |
| アメーバスープ | ○ | - | ○ | - | 185 | MP68% 回復 |
| アロエジャム | ○ | - | ○ | 80 | 20 | HP30% 和 MP15% 回復 |
| あんまん | ○ | - | ○ | 140 | 56 | HP12% 回復 |
| 傷んだ刺身 | ○ | - | ○ | - | 1 | 吃了後會中毒 |
| いちごジャム | ○ | - | ○ | 50 | 12 | HP12% 回復 |
| いちご大福 | ○ | - | ○ | 2250 | 90 | HP55% 回復 |
| いちご煮 | ○ | - | ○ | - | 5000 | MP90% 回復 |
| いちごのババロア | ○ | - | ○ | - | 60 | HP14% 回復 |
| ウースカクテル | ○ | - | ○ | - | 115 | MP30% 回復 |
| 海燕の?のスープ | ○ | - | ○ | - | 2500 | MP70% 回復 |
| 梅干し | ○ | - | ○ | - | 500 | HP2% 回復 |
| 海老グラタン | ○ | - | ○ | - | 250 | HP26% |
| 海老シュウマイ | ○ | - | ○ | - | 1000 | MP60% 回復 |
| 海老ドリア | ○ | - | ○ | - | 275 | HP21% 回復 |
| 海老ピラフ | ○ | - | ○ | - | 200 | HP30% 回復 |
| 黄金のシチュー | ○ | - | ○ | - | 12000 | MP90% 回復 |
| おおとろ | ○ | - | ○ | - | 1500 | HP45% 回復 |
| 大とろの串焼き | ○ | - | ○ | - | 20000 | MP70% 回復 |
| お刺身 | ○ | - | ○ | 2800 | 1120 | HP70% 回復 |
| お吸い物 | ○ | - | ○ | - | 150 | MP30% 回復 |
| オムライス | ○ | - | ○ | - | 200 | HP20% 回復 |
| オレンジェード | ○ | - | ○ | 110 | 44 | MP10% 回復 |
| オレンジグラタン | ○ | - | ○ | - | 85 | HP21% 回復 |
| オレンジシャーベット | ○ | - | ○ | 16 | 6 | HP10% 回復 |
| 粕漬け | ○ | - | ○ | - | 1000 | HP20% 回復 |
| カトーマルジョレ | ○ | - | ○ | - | 5000 | HP 完全回復 |
| 南瓜のコロッケ | ○ | - | ○ | - | 200 | HP22% 回復 |
| 南瓜の春巻き | ○ | - | ○ | - | 150 | HP28% 回復 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 粥 | ○ | - | ○ | - | 200 | HP10% |
| 辛いケーキ | ○ | - | ○ | - | 5 | HP1% 回復 |
| きな粉なおはき | ○ | - | ○ | - | 1000 | HP80% 回復 |
| キャロットジュース | ○ | - | ○ | - | 110 | MP13% 回復 |
| 究極のサーロイン | ○ | - | ○ | - | 24000 | HP80% 回復 |
| 牛ヒレ肉のステーキ | ○ | - | ○ | - | 1000 | HP80% 回復 |
| 餃子 | ○ | - | ○ | 280 | 112 | HP19% 回復 |
| グランエシェソー | ○ | - | ○ | - | 解除不良?態 | |
| クリームシチュー | ○ | - | ○ | - | 1000 | MP70% 回復 |
| グリーンポタージュ | ○ | - | ○ | - | 150 | MP25% 回復 |
| 豪華なトリア | ○ | - | ○ | - | 8000 | HP88% 回復 |
| 高級まぐろステーキ | ○ | - | ○ | - | 18000 | HP80% 回復 |
| 仔うさぎのリゾット | ○ | - | ○ | - | 300 | HP35% 回復 |
| コーンポタージュ | ○ | - | ○ | - | 150 | MP20% 回復 |
| 極楽ドリア | ○ | - | ○ | - | 30000 | HP 和 MP 完全回復 |
| K龍 "石田屋" | ○ | - | ○ | - | 7500 | MP60% 回復 |
| ココナッツミルク | ○ | - | ○ | - | 1000 | 解除不良状態 |
| 心躍るテンダー | ○ | - | ○ | - | 6500 | HP70% 回復 |
| こんにゃくゼリー | ○ | - | ○ | - | 1650 | HP40% 回復 |
| サーモンオムレツ | ○ | - | ○ | - | 250 | HP29% 回復 |
| 三倍□釀酒 | ○ | - | ○ | - | 25 | MP3% 回復 |
| 幸せのカマ焼き | ○ | - | ○ | - | 12000 | HP70% 回復 |
| 至高のいちご煮 | ○ | - | ○ | - | 15000 | MP90% 回復 |
| 舌平目の果実・ソース | ○ | - | ○ | - | 300 | HP22% 回復 |
| 舌平目のワインソース | ○ | - | ○ | - | 950 | HP60% 回復 |
| 地鶏串焼き | ○ | - | ○ | 500 | 200 | HP5% 回復 |
| しなびたサラダ | ○ | - | ○ | - | 5 | HP2% 回復 |
| シャトーラトゥール | ○ | - | ○ | - | 80000 | HP 和 MP 完全回復 |
| ジャンバラヤ | ○ | - | ○ | - | 240 | HP46% 回復 |
| シュウマイ | ○ | - | ○ | 280 | 112 | HP10% 回復 |
| ショートケーキ | ○ | - | ○ | - | 90 | HP16% 回復 |
| ステーキ | ○ | - | ○ | 600 | 240 | HP50% 回復 |
| スペシャル炒め | ○ | - | ○ | - | 4000 | MP70% 回復 |
| スライムゼリー | ○ | - | ○ | 110 | 55 | MP60% 回復 |
| ゼラチンステーキ | ○ | - | ○ | - | 175 | MP60% 回復 |
| 船中八策 | ○ | - | ○ | - | 1400 | MP40% 回復 |
| 戦慄のグラタン | ○ | - | ○ | - | 10000 | HP68% 回復 |
| 木根の味噌汁 | ○ | - | ○ | 300 | 120 | MP10% 回復 |
| 大福 | ○ | - | ○ | - | 55 | HP19% 回復 |
| 卵サンド | ○ | - | ○ | 250 | 100 | HP19% 回復 |
| 魂込めたうに丼 | ○ | - | ○ | - | 26000 | HP 和 MP 完全回復 |
| 珠の光 "有機雄町" | ○ | - | ○ | - | 6000 | MP55% 回復 |
| チキンドリア | ○ | - | ○ | 520 | 208 | HP48% 回復 |
| チャーハン | ○ | - | ○ | 300 | 120 | HP26% 回復 |
| 茶巾壽司 | ○ | - | ○ | - | 2500 | MP70% 回復 |
| 茶碗蒸し | ○ | - | ○ | - | 1050 | HP50% 回復 |
| チョコクレープ | ○ | - | ○ | 115 | 46 | HP22% 回復 |
| 豆乳 | ○ | - | ○ | - | 20 | MP10% 回復 |
| ドゥルフォール | ○ | - | ○ | - | 2500 | MP40% 回復 |
| 殿様雜煮 | ○ | - | ○ | - | 7700 | HP 和 MP 各回復 60% |
| とろ | ○ | - | ○ | 2000 | 800 | HP20% 回復 |
| 臭うおはぎ | ○ | - | ○ | - | 2 | HP1% 回復 |
| 苦いジュース | ○ | - | ○ | - | 3 | MP3% 回復 |
| 肉の細切りチャーハン | ○ | - | ○ | - | 1000 | HP60% 回復 |
| 肉まん | ○ | - | ○ | 360 | 144 | HP22% 回復 |
| 糠漬け | ○ | - | ○ | - | 7 | HP6% 回復 |
| にんじんのアイス | ○ | - | ○ | - | 10 | HP12% 回復 |
| ネクタル | ○ | - | ○ | 100000 | HP 和 MP 完全回復 | |
| 白桃のアイス | ○ | - | ○ | - | 75 | HP10% 回復 |
| 八宝菜 | ○ | - | ○ | - | 3250 | HP205 回復 |
| バナナのクレープ | ○ | - | ○ | 90 | 36 | HP18% 回復 |
| バニラアイス | ○ | - | ○ | 30 | 12 | HP10% 回復 |
| 春巻き | ○ | - | ○ | - | 150 | HP20% 回復 |
| ハンバーグ | ○ | - | ○ | 200 | 80 | H19% 回復 |
| 半平と南瓜のサラダ | ○ | - | ○ | - | 1000 | 解除不良状態 |
| ビーフコロッケ | ○ | - | ○ | 420 | 168 | HP30% 回復 |
| ビール | ○ | - | ○ | 300 | 120 | M35%?復 |
| 美丈夫 "うすにごり" | ○ | - | ○ | - | 2000 | MP45% 回復 |
| 秘藏のゴルゴン | ○ | - | ○ | - | 19000 | H78%?復 |
| ピューリホアイス | ○ | - | ○ | - | 28000 | HP 和 MP 各回復 80% |
| ファインソテー | ○ | - | ○ | - | 9700 | HP70% 回復 |
| フカヒレ餃子 | ○ | - | ○ | - | 1500 | HP70% 回復 |
| フカヒレスープ | ○ | - | ○ | - | 300 | MP40% 回復 |
| プリン | ○ | - | ○ | - | 51 | HP15% 回復 |
| フルーツサンド | ○ | - | ○ | - | 720 | MP50% 回復 |
| フルーツ牛乳 | ○ | - | ○ | - | 60 | MP8% 回復 |
| プレーンオムレツ | ○ | - | ○ | - | 1210 | HP66% 回復 |
| フレンチトースト | ○ | - | ○ | - | 720 | MP55% 回復 |
| ふきふき大根 | ○ | - | ○ | - | 520 | HP10% 回復 |
| ベーコンエッグ | ○ | - | ○ | - | 95 | HP20% 回復 |
| 北京ダック | ○ | - | ○ | - | 1000 | HP70% 回復 |
| ベジタブルジュース | ○ | - | ○ | - | 100 | MP26% 回復 |
| ホットケーキ | ○ | - | ○ | 340 | 136 | HP23% 回復 |
| 微笑みのプラトー | ○ | - | ○ | - | 8000 | HP70% 回復 |
| マカロニグラタン | ○ | - | ○ | - | 75 | HP10% 回復 |
| マジカルサラダ | ○ | - | ○ | - | 5200 | MP 完全回復 |
| 魔神流ヒレステーキ | ○ | - | ○ | - | 50000 | HP90% 回復 |
| 魔神流マティーニ | ○ | - | ○ | - | 30000 | 解除不良?態 |
| 魔神流野菜スープ | ○ | - | ○ | - | 4000 | MP90% 回復 |
| まずいシチュー | ○ | - | ○ | - | 1 | MP1% 回復 |
| マスカットゼリー | ○ | - | ○ | - | 2100 | 解毒 |
| 松茸のお吸い物 | ○ | - | ○ | - | 1100 | MP66% 回復 |
| 幻の大とろ | ○ | - | ○ | - | 30000 | HP 和 MP 各回復 70% |
| まろやかチーズピザ | ○ | - | ○ | - | 4000 | HP68% 回復 |
| ミラクルチャーハン | ○ | - | ○ | - | 7200 | HP75% 回復 |
| ミルキーポタージュ | ○ | - | ○ | - | 2000 | MP80% 回復 |
| 魅惑のフィレット | ○ | - | ○ | - | 20000 | HP 完全回復 |
| ミンチステーキ | ○ | - | ○ | - | 250 | HP40% 回復 |
| 目玉焼き | ○ | - | ○ | - | 100 | HP18% 回復 |
| 元牛乳 | ○ | - | ○ | - | 1 | MP1% 回復 |
| 八重垣 "無" 雫搾り | ○ | - | ○ | - | 5000 | MP50% 回復 |
| 野菜炒め | ○ | - | ○ | - | 2000 | HP50% 回復 |
| 洋梨のコンポート | ○ | - | ○ | - | 2500 | 解除不良?態 |
| ヨーグルド | ○ | - | ○ | - | 100 | HP5% 回復 |
| ヨーグルトサラダ | ○ | - | ○ | - | 1000 | 解毒 |
| ライスコロッケ | ○ | - | ○ | - | 30 | HP12% 回復 |
| 落?のリゾット | ○ | - | ○ | - | 20000 | HP 和 MP 各回復 80% |
| ラスベリージャム | ○ | - | ○ | 60 | 15 | HP11% 回復 |
| りんごジャム | ○ | - | ○ | 70 | 17 | HP12% 回復 |
| りんごのクレープ | ○ | - | ○ | 200 | 80 | HP15% 回復 |
| レディフィンガー | ○ | - | ○ | - | 80 | HP 和 MP 各回復 8% |
| ロールキャベツ | ○ | - | ○ | - | 140 | HP26% 回復 |
| ロマネコンチ | - | - | ○ | 不定 | 不定 | HP 和 MP 各回復 90% |
| ワイン | ○ | - | ○ | 200 | 80 | MP5% 回復 |
| ワカメの味噌汁 | ○ | - | ○ | - | 95 | MP20% 回復 |
| 1ｕｐプディング | ○ | - | ○ | - | 30000 | HP 完全回復 |



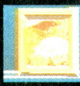
## 機械，工具，道具一覽

| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| オルゴール | - | - | ○ | - | 2150 | 敵人不能接近 |
| カエルの輝石 | ○ | - | ○ | - | 50000 | 回來時使用會出現奇蹟 |
| グラフィックツール | - | - | - | - | 6500 | 特技アート的成功率會提高 |
| グリーンシステム | ○ | - | ○ | - | - | 令オペラ學會必殺技ハイパーランチャー |
| 元素分析機 | - | - | - | - | 12000 | 鑑定成功率提升 |
| サバイバルキット | - | - | - | - | 6000 | 特技サバイバル的成功率提升 |
| 三角フラスコ | - | - | - | - | 12200 | 特技煉金的成功率提升 |
| スミスハンマー | - | - | ○ | 250 | 62 | SUPER 特技「BLACKSMITH」時使用 |
| 鉄くず | - | - | - | - | 5 | 失敗作 |
| ハイメカランチャー | ○ | - | ○ | - | - | 令フシリス學會必殺技スーパービーム |
| はんだごて | - | - | - | - | 1800 | 特技細工的成功率提升 |
| プラズマびりびり棒 | ○ | - | ○ | - | - | 令フシリス學會必殺技バーリヤ |
| ブラックシステム | ○ | - | ○ | - | - | 令オペラ學會必殺技レーザービット |
| ホワイトシステム | ○ | - | ○ | - | - | 令オペラ學會必殺技ビールスター |
| マジカルラスプ | - | - | - | - | 87500 | 令 CUSTOMIZE 和 BLACKSMITH 的成功率提升 |
| マテリアルキット | - | - | ○ | 1200 | 960 | 進行特技 MACHINERY 時使用 |
| ミュージックツール | - | - | - | - | 4000 | 作曲的成功率提升 |
| 立体投影機 | ○ | - | ○ | - | - | 令フシリス學會必殺技ほろほろグラフ |
| レザードフラスコ | - | - | - | 120000 | 30000 | 可以造出高級的礦石 |
| ワープロソフト | - | - | - | - | 4000 | 執筆和出版的成功率提升 |



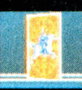
## 炸彈

| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アサルトボム | - | ○ | ○ | - | 800 | 戰鬥中攻?近身的敵人 |
| キラーポイズン | - | ○ | ○ | 300 | 120 | 戰鬥中令敵人中毒 |
| ソウルトラップ | - | - | ○ | - | - | 戰鬥中令敵人即死的機會提高 |
| テトラボム | - | ○ | ○ | - | 480 | 戰鬥中放出四方向的激光 |
| ニュークリアボム | - | ○ | ○ | - | 3200 | 戰鬥中將全體敵人吹飛 |
| ハーフデッドボム | - | ○ | ○ | - | 2000 | 戰鬥中將接近的敵人 HP 減半 |
| ピコピヨボム | - | ○ | ○ | - | 400 | 戰鬥中有機會令敵人速度減慢 |
| フレアボム | - | ○ | ○ | 450 | 180 | 戰鬥中放出火向敵人攻擊 |
| プロテクトボム | - | ○ | ○ | - | 1600 | 戰鬥中對接近的敵人作出傷害 |
| マインドボム | - | ○ | ○ | - | 320 | 戰鬥中有機會令敵人的 MP 變成 0 |



## 圖畫

| 名稱 | MENU 中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 絵画「最後の審判」 | - | ○ | ○ | - | 100 | 召喚黑暗之炎(全體攻擊) |
| 絵画「最後の晩餐」 | - | ○ | ○ | - | 162 | 用自己的生命換來其他同伴完全回復 |
| 絵画「叫び」 | - | ○ | ○ | - | 125 | 召喚惡魔(單體攻擊) |
| 絵画「春」 | ○ | - | ○ | - | 75 | HPMP 完全回復(全員) |
| 肖像画 A | - | - | ○ | - | 250 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 B | - | - | ○ | - | 1600 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 C | - | - | ○ | - | 1800 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 D | - | - | ○ | - | 200 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 E | - | - | ○ | - | 1800 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 F | - | - | ○ | - | 1600 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 G | - | - | ○ | - | 800 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 H | - | - | ○ | - | 750 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 I | - | - | ○ | - | 2400 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 J | - | - | ○ | - | 375 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 K | - | - | ○ | - | 400 | 看到某個角色的人像 |
| 肖像画 L | - | - | ○ | - | 1200 | 看到某個角色的人像 |
| マジカルカンバス | - | - | ○ | 500 | 125 | 使用特技アート時會消費 |
| ふくがき | - | - | - | - | 1 | アート的失敗作 |



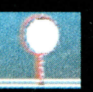
## カード ¥d

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| エクステンドカード | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| サイレンスカード | - | ○ | ○ | - | 75 | 令敵一體不能使用魔法 |
| ディスカバリカード | - | ○ | ○ | - | 125 | 戰鬥勝利後取得 ITEM 機會提升 |
| ピクトリアルカード | - | ○ | ○ | - | 30 | 全員 GUTS 上升 |
| ファウンテインカード | ○ | - | ○ | - | 250 | 隨機取得一件物件 |
| フェアリースカード | - | ○ | ○ | - | 50 | 戰鬥中令全員完全回復 |
| フォルアップカード | - | ○ | ○ | - | 125 | 戰鬥勝利後取的金錢變成2倍 |
| ヘキサグラムカード | - | ○ | ○ | - | 87 | 令敵人全體不能使用魔法 |
| モータリアルカード | - | ○ | ○ | - | 30 | 令下一回的攻擊變成致命一? |
| リヴァイバルカード | - | ○ | ○ | - | 50 | 令戰鬥不能的同伴自動回復正常 |



## 雕像

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 韋駄天 | - | ○ | ○ | - | 105 | 從戰鬥中逃走 |
| 御神体 | - | ○ | ○ | - | 200 | 敵全滅 |
| ダミードール | - | ○ | ○ | - | 75 | 令分身出現，敵人命中率下降 |
| 天使の像 | - | ○ | ○ | - | 40 | 全員 HP30% 回復 |
| 妖精の像 | - | ○ | ○ | - | 75 | 全員 MP30 回復 |
| 女神の像 | - | ○ | ○ | 400 | 100 | 敵一體消滅 |



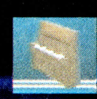
## 箱、ボール、鏡

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| スーパーボール | - | ○ | ○ | - | 50 | 放出到處撞的球來攻?敵人 |
| 玉手箱 | ○ | - | ○ | - | 750 | 打開後會得到三件道具 |
| 知恵の鏡 | ○ | ○ | ○ | 1200 | 300 | 同伴全員智力上升 |
| トライボール | - | ○ | ○ | - | 75 | 放出三方向彈攻?敵人 |
| ハイパボール | - | ○ | ○ | - | 50 | 放出四方向彈攻?敵人 |
| びっくり箱 | ○ | - | ○ | - | 525 | 十分神秘的箱 |



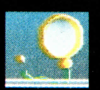
## カメラ、フィルム 照相機，底片

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ピンボケ写真 | | | | | 5 | 複製的失敗作 |
| マジカルカメラ | - | - | - | 7800 | 1950 | 特技複製的必要用具之一 |
| マジカルフィルム | - | - | ○ | 420 | 105 | 特技複製的必要用具之一 |
| RIRICA | - | - | - | - | - | 5800 複製的成功率提升 |



## 樂器，羽毛筆

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| オルガン | - | - | - | 12000 | 1200 | 進行特技音樂時使用 |
| 指揮棒 | - | - | ○ | 85 | 22 | 進行特技音樂時使用 |
| チェンバロ | - | - | - | 8000 | 400 | 進行特技音樂時使用 |
| ハーモニカ | - | - | - | 500 | 75 | 進行特技音樂時使用 |
| バイオリン | - | - | - | 21000 | 2100 | 進行特技音樂時使用 |
| 白銀のトランペット | - | - | - | - | 30000000 | 進行特技音樂時使用 |
| 羽ペン | - | - | ○ | 20 | 5 | 進行特技作曲時使用 |
| ピアノ | - | - | - | 30000 | 1500 | 進行特技音樂時使用 |
| 幻の三味線 | - | - | - | - | 550000 | 進行特技音樂時使用 |
| ライラ | - | - | - | 5000 | 1000 | 進行特技音樂時使用 |



## 虫眼鏡，其他

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 石ころ | - | - | - | - | 2 | 煉金的失敗作 |
| スペクタクルズ「鑑定」或「なんでも鑑定！」時使用 | | | | | | |
| ペットの餌 | | - | - | ○ | 10 | 2 |
| 進行特技ファミリア時使用 | | | | | | |
| マジックロック | - | ○ | ○ | - | 27 | 物理攻擊 |
| 滅菌手袋 | - | | - | - | 5000 | 調合的成功率上升 |



## 本、万年筆書、原子筆

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 阿吽の呼吸 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到キャスト |
| あなたしか見えない | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 生きる | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 偉大な先人たち | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 失われた聖櫃 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| お茶くみの合間に | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到コピー |
| カウントダウン | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 楽典 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到オタマジャクシ |
| 風の惑星 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 買ってね | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 完全他殺マニュアル | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 逆襲の書 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到カウンター |
| きょうの一品 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到レシピ |
| 金細工，銀細工 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到クラフト |
| 黒猫館殺人事件 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 恋はロマンス | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 工学論 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到機械知識 |
| こころの障壁 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到精神学 |
| 食材選び | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到目利き |
| 真実はひとつ | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 神秘の生き物 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到妖精論 |
| 世界は私のために | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 操作マニュアル | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到機械操作 |
| 大自然の生命 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到生物学 |
| 大自然の摂理 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 大地の秘密 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到鉱物学 |
| 血塗られた道 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 動物とつきあう | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| どーじん？ | - | - | - | - | 50 | 道具 |
| どーじん | - | - | - | - | 143 | 道具 |
| どーじん | - | - | - | 800 | 200 | 道具 |
| どーじん♪ | - | - | - | - | 750 | 道具 |
| どーじん！ | - | - | - | 10000 | 2500 | 道具 |
| どーじん☆ | - | - | - | - | 12500 | 道具 |
| どーじん♂ | - | - | - | - | 2500 | 道具 |
| どーじん♀ | - | - | - | - | 2500 | 道具 |
| 特殊紋章学理論 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| NOといえる男 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| バイエル | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到演奏 |
| 振り返らない | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 文法論 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到文筆 |
| ヘルメスの理論 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到科学技術 |
| ポーズ全集 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到デッサン |
| ポケットミニ図鑑 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到道具知識 |
| 星の大海 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 万年筆 | - | - | ○ | 460 | 115 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 未知の文明 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 燃えるいい女 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 森の仲間たち | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到調教 |
| 紋章合成學 上級編 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| 野草のすべて | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到薬草学 |
| 料理はこころ | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到包丁 |
| 練気の書 | ○ | - | ○ | - | 150 | 可以學到練気 |
| 蝋人形殺人事件 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |
| をとめの秘密 | ○ | - | ○ | - | 1250 | 道具，可以拿去出版社賣錢 |

## 粘土

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 変なかたまり | | | - | - | 1 | アート的失敗作 |
| マジカルクレイ | - | - | ○ | 600 | 150 | 進行特技アート時消費 |



## 書，紙，勳章

| 名稱 | MENU中使用 | 戰鬥中使用 | 消費 | 買値 | 賣値 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| うら帳簿 | ○ | - | ○ | - | 300 | 買東西時會便宜一點 |
| かぶけん | - | - | - | - | 10000 | 一定時間?會得到金錢 |
| 紙くず | - | - | - | - | 1 | 執筆的失敗 |
| ぎぞうくんしょう | ○ | - | ○ | - | 300 | 得到升一個級的經驗? |
| ぎぞう小切手 | - | - | - | - | 20000 | 用來賣錢的道具 |
| ぎぞう書類 | - | - | - | - | 50000 | |
| 用來賣錢的道具 | | | | | | |
| けいやくしょ | ○ | - | ○ | - | 300 | 可以免費住旅店 |
| さしおさえ | ○ | - | ○ | - | 300 | 可以在商店中取得一件道具 |
| 上質紙 | - | - | ○ | 150 | 37 | 進行特技リバースサイド時使用 |
| せいめいほけん | - | - | ○ | - | 300 | 有同伴在戰鬥不能狀態時使用可得到金錢 |
| にせさつ | - | - | - | - | 5000 | 用來賣錢的道具 |
| フィルアップ | ○ | - | ○ | - | 200 | 特定的道具變成20件 |
| ふわたりてがた | - | - | - | - | 減250 | 如果持有，會令金錢減少 |

# 極秘！STAR OCEAN 補完資料

**資料來源:GPM 特別情報組**

以下資料來自極之不知可不可信的GPM特別情報組，且於茶餘飯後服用，每日三次，每次十五分鐘，持之以恆，必定可以強身健體，養顏護膚，送禮自奉，無一不宜。為免機密外洩，文中某些字眼經過特別處理，請家長教導陪同不識字的小孩閱讀本資料。

## クロード之必殺技來源！！。

雖然說是軍官之子，但仍不忘習武，除了學會MARTIAL ART(軍隊中使用的格鬥技)之外，還學會了用劍。可是，事實上大家有沒有留意呢？其實他所以使用招式，是大有來頭的。

兜割

看來只是一下普通的空中攻擊，其實是相信是來自日本古代的劍豪霸×丸(真名不便透露，免人誤會是G PLUS的那一個)的成名絕技之一——「奧義．烈×斬」，經過軍部的研究和改進，這一招由橫向突進變成了從高空向下攻擊。




■本組相信兜割之外，還有很多招式是來霸×丸的招式

## 氣功掌／流星掌

這可能是軍方和某大街機遊戲商的合作計劃而得出的招式，亦可能是極×流是真有其「流」，氣功掌和流星掌顯然是和暫×拳及霸×翔×拳同出一徹。但特報員估計可能最大可能是另一樁憑依(即是鬼上身)事件。



■氣功掌和霸×翔×拳相信都是軍方看重的必殺技之一

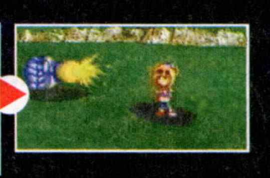


■不論被流星掌或暫×拳擊中，結果都是一樣

## 光子力研究所資料外洩？

### 請留意以下有關ロケットぱーんち的圖片





特報組相信光子力研究所的機密資料已經外洩，幸好飯堂菜單調製法及弓清華的三圍數字能保不失，但是研究所當局已經開始引入數頭狼狗看門口，及規定攜帶大件物品離開時要得到所長的批準。

## 忍術原來是外星人的格鬥技？！藥師能使用的不單只忍術，還有泰拳！

可能是由於時間和空間的扭曲變異，而令到外星人的武學同時來到地球和ネーデ星之上，不過可能因為ネーデ星人悟性較高，所以能同時擁有地球人稱為「伊賀忍術」和「武×流忍術」的武學精髓，雖然名字不同，但是肯定是來自同一個派系的。現在GPM特別情報科正聯絡FBI調查事件的真相。

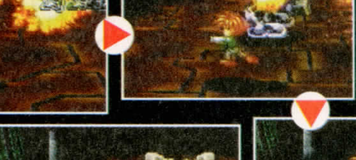




■伊賀忍者的招式和首枷相信同是外星人的格鬥技

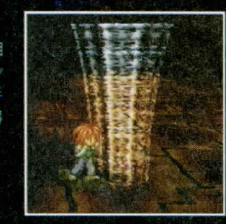



■使用火焰原來不是地獄忍者的專利


■是武×八雙拳還是櫻花連擊？

此外，ネーデ星的武學之中相信不單只是和忍術相似，某些可能也是和地球格鬥技同出一徹的，正如ボーマン的一招旋風掌就是很好的例子，這一招和在南鎮的泰拳高手所使用的必殺技，依情報組從線報員「天橋底問米婆」口中得知是屬同一個派系的。

■這是旋風掌！那個旋風好像在南鎮出現過……

## 我流喧嘩殺法？我流喧嘩劍法？

這一樁實在可以稱之為第一級時時間空間扭曲而產生的靈異事件，據線報所得，南鎮中有一個使用「我流喧嘩殺法」(日文解釋其實即是爛仔交)格鬥家，而ディアス所使用的劍技不論形、神，以至威力都像是孿生兄弟一樣般一致，所以令特報員曾經一度懷疑「波格」兄弟是有三個人的。



■POWER……SWORD WAVE？

## 真．滅．昇×拳！？

絕對不能看少ネーデ星人的科技和武學程度，因為單單是一個女記者チサト，就能領悟出博大精深的昇×拳的終極秘密，將之演變為「真．滅．昇×拳」的日子亦不遠矣。實在是年少有為，如果有人有她的電話號碼、星座、血型、嗜好、三圍數字等資料，歡迎來信本組，將會獲贈「老餅」一件或者中秋月餅(上年的)一盒。







■比起6HIT的真．昇×拳，看來威力不相伯仲，而且已經開始進入「滅．昇龍拳」的境界

現在地球聯邦政府已放棄和外星人進行陰謀，反而推行了另一個極秘計畫，名為「SO必殺技強奪計畫」，打算將妮迪星人的武學全部收為已用。GPM特別情報組知道之後，為免地球與妮迪星人因此而發生磨擦，於是將所有街機格鬥遊戲的攻略本送給地球政府。有關當局一看，發現內裏的部份招式，正是他們所需要的，於是「SO計畫」就被政府交由本組處理，而我們當然是「不理好過理，唔鬼得閒理」啦！

～完～




製造商：KONAMI／容量：CD-ROM
發售日：發售中／價格：420港元／508港元(限定版)
SLG／MEM記憶：1 block／MOUSE

Present By：山寺良牙

## 暗戀著你的人可能會隨時出現

# 凝望騎士




## 安（アン）




「CV：國府田マリ子」
生日：？
年齡：？
血型：？
住所：SEA AIR
職業：？
備註：×
性格：無抵抗
興趣：游水
喜歡的地方：海灘
將來夢想：在喜歡的人身邊生活「與喜歡的人一起生活」
理想的男性：喜歡自己的人
喜歡的生日禮物——
由於生日不明，所以不用送。

### 遇見方法——

期間：28年7月15日／7月25日／7月29日／9月1日

### 約會反應表——

**地點：時裝店(ブティック)**

**約會地方好感度：○**

問題：全部也是美麗的衣服呢，來看看...（どれも素敵な服ばかりですね。見て…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 買粗糙的衣服給她（シックな服を買ってあげる） | A | A | A |
| 買活動性高的衣服給她（活動的な服を買ってあげる） | B | B | B |
| 買露出度高的衣服給她（露出度の高い服を買ってあげる ） | D | D | C |

**地點：貴金屬店(貴金属店)**

**約會地方好感度：○**

問題：寶石之類雖美麗伯對於我...（宝石とかってキレイですけどわたし…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 也有可愛的地方（可愛い所があるね） | A | A | A |
| 還是寶石有價值（宝石の方が価値がある） | C | C | C |
| 不要說慌（ウソをつくな ） | E | E | E |

**地點：餐廳(レストラン)**

**約會地方好感度：○**

問題：如可以的話也將我的一份...（あ、あの…良かったらわたしの分も…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 那我不客氣了（ではお言葉に甘えて……） | B | B | B |
| 果然不好吃的（確かに美味しくないね） | C | C | C |
| 你死也要吃完（死んでも自分で食え ） | E | E | E |

**地點：茶室(喫茶店)**

**約會地方好感度：○**

問題：我...與你同一飲品...（わ、わたし…貴方と同じ物を…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 想一起飲？（一緒に飲む？） | A | A | A |
| 那麼叫拔蘭地（じゃあブレンド） | B | B | B |
| 不要扮別人（マネするな ） | D | D | D |

**地點：舞廳(ダンスホール)**

**約會地方好感度：○**

問題：「成功時」我好像發夢似的，能一起跳舞...（わ、わたし…夢のなかで踊っ…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 你也跳得很好（君も上手だったよ） | A | A | A |
| 我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ） | B | B | B |
| 你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって ） | D | D | D |

問題：「失敗時」對，對不起，我...我...（ご、ごめんなさい…わ、わた…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 並不是（それは違うよ） | D | D | D |
| 我也不擅長跳舞（自分もヘタだったから） | B | B | B |
| 你才跳得差（お前がヘボだから ） | E | E | E |

**地點：多利滋泉(トレンツの泉)**

**約會地方好感度：○**

問題：向為現世帶來利益的女神祈求…（現世の利益をもたらす女神だと伝え…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 十分詳細呢（詳しいんだね） | C | C | C |
| 那麼希望的事…（じゃあ願い事を……） | B | B | B |
| 拾去泉中的硬幣（中のコインを拾おう ） | E | E | E |

**地點：審判的口(審判の口)**

**約會地方好感度：○**

問題：對於這個像的傳說不太清楚（この像の伝説についてはよく知らな…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 我也不知道（自分も知らない） | B | B | B |
| 我不想知（知りたくもない） | C | C | C |
| 無教養的女孩（無教養な女だ ） | E | E | E |

**地點：FLOWER GARDEN「秋天」(フラワーガーデン)**

**約會地方好感度：○**

問題：牡丹的花語好是「移情別戀」之類…（ダリアの花言葉って『移り気』なん…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 只是看著你（君だけを見つめてるよ） | B | B | A |
| 果然與我合襯（まさに自分にぴったりだ） | D | D | D |
| 果然與你合襯（まさに君にぴったりだ ） | E | E | E |

問題：這花十分美麗（○○○さん、この花ってキレイです…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 真的很美麗（本当にきれいだね） | A | A | A |
| 這又怎樣（それはどうかな？） | D | D | D |
| 我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ ） | E | E | E |

**地點：酒吧(酒場)**

**約會地方好感度：○**

問題：由於今天與你一起會較安心（で、でも…今日は貴方がいねから安…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 這真是光榮（それは光栄だ） | A | A | A |
| 是否飲酒（お酒は飲むの？） | C | C | C |
| 放下她逃走（置いて逃げるぞ ） | D | D | D |

問題：玩廿一點所出的結果與好感反應

| 結果 | 好感反應 |
|---|---|
| 優 | A |
| 良 | B |
| 可 | C |
| 不可 | D |

**地點：林陰大道「夏天」(並木道)**

**約會地方好感度：○**

問題：我能夠與你一起在這處走，十分幸福（貴方とこの道を歩けるなんて私…幸…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 我也很開心（自分も嬉しい） | A | A | A |
| 多謝你（ありがとう） | B | B | B |
| 很麻煩呢（自分は迷惑だよ） | E | E | E |

**地點：林陰大道「秋天」(並木道)**

**約會地方好感度：○**

問題：看到吹起的落葉後總覺得…（枯れ葉が舞うのを見てるとちょっと…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 拖著手一起走吧（手をつないで歩こう） | A | A | A |
| 用落葉燒蕃薯吧（落ち葉でイモを焼こう） | D | D | D |
| 活H不能切開是？（ケッ…切なくなるだと？） | E | E | E |

**地點：林陰大道「冬天」(並木道)**

**約會地方好感度：○**

問題：今日十分寒冷呢（き、今日は…冷えますね）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 摟著她的肩（肩を抱く） | B | B | B |
| 拖著她的手（手をつなぐ） | B | B | B |
| 點起火堆（火をつける） | B | B | B |

**地點：畫廊(画廊)**

**約會地方好感度：○**

問題：看來你很喜歡畫（○○さんて…絵がお好きなんですね…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 正是如此（そうだよ） | A | A | A |
| 你呢？（きみは？） | B | B | B |
| 不喜歡（嫌いだよ） | D | D | D |

**地點：劇院(シアター)**

**約會地方好感度：○**

上映劇：灰譜騎士（ジョーダンナイト）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 有趣（面白かったね） | B | B | B |
| 一般（なかなかだったね） | B | B | B |
| 冇趣（面白くなかったね） | B | B | B |

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 有趣（面白かったね） | B | B | B |
| 一般（なかなかだったね） | B | B | B |
| 冇趣（面白くなかったね） | B | B | B |

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 有趣（面白かったね） | A | A | A |
| 一般（なかなかだったね） | B | B | B |
| 冇趣（面白くなかったね） | D | D | D |

**地點：運動公園(運動公園)4-12月**

**約會地方好感度：○**

問題：你當然沒問題吧！（○○さんなら、ば、ばっちりですよね）

成功的話

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 絕對有（ばっちり） | A | A | A |
| 一般（まあまあ） | B | B | B |
| 可能會死（だめかも） | C | C | C |

失敗的話

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 絕對有（ばっちり） | D | D | D |
| 一般（まあまあ） | D | D | D |
| 可能會死（だめかも） | C | C | C |

**地點：鬥技場(競技場)**

**約會地方好感度：○**

問題：你喜歡這樣的東西？（こ、こういうのって好きなかですか？）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 喜歡（好きだよ） | D | D | D |
| 並不（いや別に） | B | B | B |
| 不要問我（聞くな） | E | E | E |

**地點：馬戲團(サーカス)**

**約會地方好感度：○**

問題：馬戲團的所有人果然利害（サ、サーカスのみなさんってすごい…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 果然利害（確かにすごいね） | C | C | C |
| 並不是（全然すごくない） | D | D | D |
| 一直在睡（ずっと寝てだよ） | B | B | B |

**地點：散步區(遊步道)**

**約會地方好感度：○**

問題：果然有很多情侶（やっぱり…ア、アベックの方々が多…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 也包括我們（ぼくらも含めてね） | A | A | A |
| 如果與女朋友來便好了（彼女と来れば良かった） | E | E | E |
| 不如擲石（石でも投げてやろう） | D | D | D |

**地點：RED GATE(レッドゲート)**

**約會地方好感度：△**

問題：我有一個願望，一定，一定…（○○さんお願いです…必ず…必ず…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 為了你我會回來（君のために帰ってくる） | A | A | A |
| 我是不死身的（自分は不死身だから） | B | B | B |
| 死了的話請到我墓前獻花（死んだら墓に花を添えてくれ） | E | E | E |

**地點：遊覧船(ゴンドラ)**

**約會地方好感度：○**

問題：我現在覺得十分開心（わ、わたし…今すごく幸せな気分で…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 用手翻弄河水（水をすくってかける） | A | A | A |
| 嘗試捉魚（魚を捕まえてみせる） | D | D | D |
| 裝作想嚁（つられて眠くなる） | D | D | D |

**地點：牧場(牧場)**

**約會地方好感度：○**

問題：一定可以每日舒服的（きっと、のんびりした毎日なんでし…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 住在這處也好（ここで暮らすのもいいね） | C | C | C |
| 但每天過著艱苦的生活（しかし厳しい日々もあるよ） | C | C | C |
| 每天可以任吃牛和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね） | D | D | D |

**地點：森林區(森林区)**

**約會地方好感度：○**

問題：有些恐怖呢（ち、ちょっとさびしい場所ですね…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 沒事的，有我在身旁（大丈夫、そばにいるから） | A | A | A |
| 這是埋死人的好地方（死体を埋めるには適地だね） | D | D | D |
| 你叫也沒用的...嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ……ククク） | E | E | D |

**地點：高原(高原)**

**約會地方好感度：○**

問題：在幹甚麼？（ところで…何してるんですか？）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？） | A | A | A |
| 觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ） | B | B | B |
| 呼吸高山的空氣（息をしてるんだ） | B | B | B |

**地點：銀月之塔(銀月の塔)**

**約會地方好感度：○**

問題：十分美麗呢？（す、すごく素敵ですよね？）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 多魯番是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね） | B | B | B |
| 還是你較美麗（君の方がステキだよ） | A | A | A |
| 哪處美麗（どこが素敵なんだよ） | D | D | D |

問題：這夜景十分美麗（こ、この夜景ってすごくきれいです…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから） | C | C | C |
| 好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね） | B | B | B |
| 還是你較美麗（君の方が、きれいだよ） | A | A | A |

**地點：神殿遺跡(神殿跡)**

**約會地方好感度：○**

問題：這建築物雖美麗但好像會塌下的（素敵な建物ですけど…なんだか崩れ…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 這是經過多年日月的証據（それだけ年月を経た証拠だよ） | C | C | C |
| 有危險不如回去（危ないから、もう戻ろうか） | D | D | D |
| 向軍部下令將它拆去（軍部に上申して取り壊して貰おう） | C | C | C |

**地點：墳場(地下墓所)**

**約會地方好感度：○**

問題：這裡是…墳場吧（ここって…お墓なんですよね…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 有興趣（興味を引くね） | B | B | B |
| 沒趣的（面白くないね） | C | C | C |
| 會出現喪屍（ゾンビが出そうだね） | D | D | D |

**地點：燈塔(灯台)**

**約會地方好感度：◎**

問題：我感到海的香後心情便會…（わたし…この海の香りを感じると心…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 感到海呢（海って感じだよね） | B | B | B |
| 那麼便慢慢來（ゆっくりしていこう） | A | A | A |
| 不喜歡劍會生　（剣がサビそうでイヤ） | D | D | D |

**地點：公眾墳場(共同墓地)**

**約會地方好感度：△**

問題：説開有很多戰友…（そ、そういえば戦友の方が、たくさ…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 戰爭快完便好了（早く戦争が終わるといいね） | C | C | C |
| 下次可能到我（次はおそらく自分の番かな） | D | D | D |
| 死去的人只是無膽匪類（死ぬ奴がマヌケなんだ） | E | E | E |

**地點：海岸砲台群(ズィーガー砲群)**

**約會地方好感度：△**

問題：這樣的物件向海排著（こ、こういう物が海に向かって並ん…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 為何？（なぜだい？） | D | D | D |
| 明白（分かるよ） | B | B | B |
| 是否不好？（わるいか？ ） | E | E | E |

**地點：碼頭(波止場)**

**約會地方好感度：◎**

問題：你以前是否在這處救過一位女孩？（〇〇さん以前、ここで女の子を助け…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 為何會知道？（何故知ってる？） | B | B | B |
| 記不起了（忘れたな…） | A | A | A |
| 唔，是否那時的？（さてはあの時の？ ） | C | C | C |

**地點：海灘「夏天」(ビーチ )**

**約會地方好感度：◎**

問題：是否很怪？（あ、あの…おかしくないですか…？）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 覺得可愛（可愛いと思うよ） | B | B | B |
| 很性感呢（セクシーだね） | A | A | A |
| 不合襯（似合わねえ ） | E | E | E |

**地點：海灘(ビーチ )**

**約會地方好感度：◎**

問題：這樣二個人在海邊走…（こ、こうして…二人で海辺を歩ける…）

| 回答 | 普通 | 喜歡 | 十分喜歡 |
|---|---|---|---|
| 沒問題，並不是作夢（大丈夫、夢じゃない） | A | A | A |
| 也許是夢境（たぶん、これは夢だよ） | B | B | B |
| 快些醒來（なら早く目を覚ませ） | D | D | D |

## 固定及隨機事件

| 事件 | 發生日 | 戀愛度 |
|---|---|---|
| 在藥房 | 28年8月1日-9月30日 | × |
| 海灘的約會 | 28年8月1日-31日 | 2個心 |
| 多利滋泉的約會 | 28年8月1日-31日 | 2個心 |

## 特別事件表——

**GOODEND 必要事件**　**能力值條件：×**

## 必要事件——

**蓮達的船上生日舞會**

**發生日：28年7月12日**

**戀愛度：3個心(蓮達)**

**聖誕禮物**

**發生日：28年12月24日**

**戀愛度：4個心**









☆☆☆待續☆☆☆

# FOR YOUR EYES ONLY




遊戲誌嘅「秘技工場」，一向為大家提供第一手最快嘅遊戲秘技，不過，世界上仍然有大量仲未公開嘅秘技，如果你自問能夠提供一啲仲未响任何雜誌或者互聯網公開過嘅秘技，就唔應該再埋沒你嘅勁料，快啲打電話嚟話俾我哋知，等我哋將你嘅猛料公諸於世！

## 四級勁料、各有着數

**一級猛料　$500 稿費**

**二級勁料　$250 稿費**

**三級好料　$100 稿費**

**四級碎料**　唔駛容氣、留番你自己駛啦

報料熱線：
2380-2223
報料 FAX 線：
2507-5175
報料 E-mail 線
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級之權利

# 玩家玩家特區特區

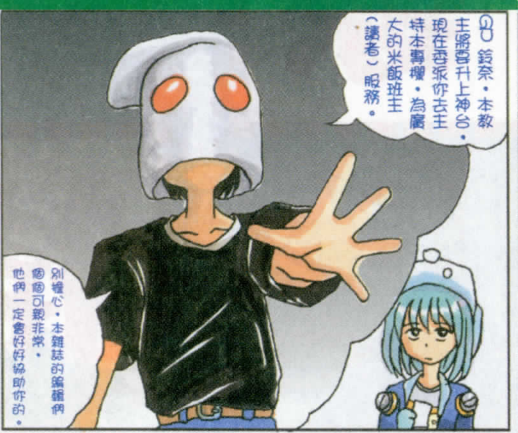




# 惱懊GAME你教

插畫：SONIC SUBMARINE

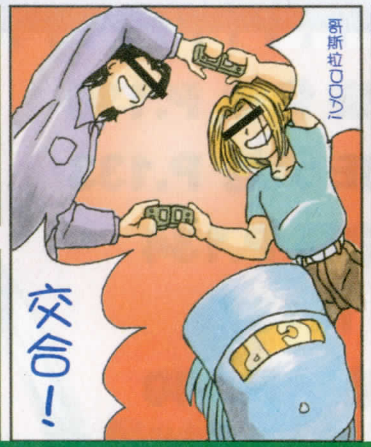


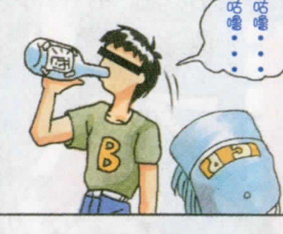













## 佳作獎：



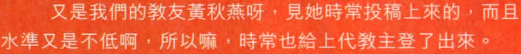
姓名：黃秋燕
性別：女　　年齡：16

## 優秀作品：

安迪斯女　16






又是我們的教友黃秋燕呀，見她時常投稿上來的，而且水準又是不低啊，所以嘛，時常也給上代教主登了出來。

不過在這張畫稿的背後，除了有「恆例」的個人資料外，還催促我把她那兩幅還未登出的稿件寄回給她。（又是上代教主的難攤子……）唔，這個嘛，由於在我背後的「稿海」已有一定的數量，所以有意在三五期之後把所有畫稿一次過登出來，之後又是一次過的把它們稿回給讀者。

KOTARO先生：

你好，我是第一次來信。要您抽空看此信實在很對不起，您們做這行一定很辛苦的了，工作之餘亦請保重身體。

近幾個月來，我喜歡了往遊戲機中心遊玩（因在五月已夠十六歲可以入去了），至於以下有些事，是在遊戲機中心裡發生的，希望前輩能看一看。

有一次，我於沙田某機舖玩，玩的是《私立JUSTICE學園》，突然有人挑機。第一次看見這情況的我，真是悲喜交集，一心想跟人家比試，卻害怕這一局未玩夠就泡湯去了。說到戰況，第一回合我勝了，第二回合輸掉了，最後一回合則勝出。整場比試我並沒有留力，相信對手亦雖敗猶榮，但是比試後換來的東西，竟然是對手相贈的粗言……

另外的一次，於沙田某機舖玩《SF. EX II》，正玩得入神之際，又有人於對面機台挑戰了，我當然樂意奉培吧。（我還可以選擇嗎）而這次我能以兩回合之內贏了，（第2 ROUND我更用真昇龍拳將他KO，好像絕了點…）在興幸自己能勝出的時候，這位機友竟走過來，並向我索取該局遊戲的費用！他說自己於第2回合時看著我打過不停，一心想著我會讓ROUND。我心想剛才那一回合連自己也感到吃力，難道他沒有用盡全力吧？之後，這傢伙更說不讓ROUND的話就要賠錢了……在






對話時他的說話當然附加了不少粗言於句子內吧。由於這些情況我還是首次遇到，又不知這傢伙有何底勢，在不知所以的情況下，我只好在褲袋裡淘出那可憐的五塊錢，給了這惡人。這時候，我才發覺正被我控制的RYU快要命送黃泉了……

暑假完結前，我和同學再往新城市中心某機舖遊玩，終於見到期待已久的《SOUL CALIBUR》，當時正有人玩著，而我又等不了，挑機是唯一解決辦法吧。入錢後，選好人物，按了場地，遊戲亦開始了。頭一回合，輸掉了，但卻在第2回合以全勝的姿態勝出，最後一回合，我則在不利的情況下以RING OUT贏了。

比試過後，這機友亦再次於我身前的入錢口處投下硬幣，而今次的賽果是在下以兩個回合勝出。

「喂！小子，你在戲弄我嗎？！」這機友突然向我耳邊說了一句。

「甚麼事？」我問道。

「你沒有說明，當然是打3 ROUND的呀！」機友語氣帶著惡意，不太好受。

「你又沒有說是否讓ROUND，我為甚麼要讓你？」這是在我全不明白的情況下說的一句。

「喂！你出來懂不懂打機的呀！！」這傢伙已怒火中燒了。控制台被他一聲怕打，相信控制台一定痛得要命。

「你不要再讓我看見你！」說罷快要離開坐位的他還說多一句，「下次外出小心點！！」這惡人怒髮沖冠的走掉了。

想不到，這一句說話，把我嚇呆了，是頓時的，思想亦在此時停止了，我的心沉了一沉，原本覺得非常有趣的《SOUL CALIBUR》，現在玩起來竟然覺得乏味，正在進行的一局，誰勝誰負也感到沒有意義。

離開的時候，同學跟我說回剛才發生的事。

「人家先前讓了你，為甚麼不讓他？」

同學說的事，我在對戰時，絲毫察覺不到，是太過全神貫注的關係嗎？但旁觀的同學卻說人家在第2回合時停手只擋，是讓ROUND的表示。現在想回剛才自己的攻勢，他有否讓ROUND又是一個問題，更可說這根本是兩回事。

KOTARO前輩，以上的事你有何看法？我實在不明白機友們玩街機時的情況。難道每次挑機、被人家挑機，不管自己實力如何，自己能否勝出，也要低聲下氣的讓ROUND？為何要讓？要讓的話為何要跟人對打？大家入的錢是同一價值的，難道又不能操控自己在遊戲內的決定嗎？在街機與陌生人對戰，真的永遠不存公平競爭？入世未深的我實在不知要怎樣做，前輩能說出自己的寶貴經驗和意見嗎？

最後，謝謝您看此信。

P.S.：是了，或許您會問為何會寫此信給您，可能是較喜愛前輩的文章吧。而各前輩的文章亦非常了得，我實在很喜歡，請繼續努力！

祝身體健康

讀者 恆

恆：

很高興收到你的來信，在此多謝閣下對於拙者和天草君的關心、支持和鼓勵！

從前，拙者也喜歡往遊戲機中心玩樂，至於閣下的遭遇，拙者眼見所聞為數亦不少。綜合以上三次事件，所引申出來的就是玩者機品態度和根深柢固的「讓ROUND」問題，不過今次拙者想集中討論於「讓ROUND」方面，請不要見怪！在對戰格鬥遊戲發展的初期，由於當時格鬥遊戲並未普及、初學者眾和機體上的限制，所以遊戲機中心一直都存着一個不成文的規定，就是於三局兩勝的對戰格鬥遊戲中，贏取首局的玩者，要於下一回合第二局中讓另一對手勝出，使雙方同時能在三局兩勝制的情況之下玩畢全程，於第三局中決勝負，這個獨有特質久而久之便發展成「讓ROUND」，一直沿用至今。或許，「讓ROUND」對於格鬥遊戲發展已經成熟的今日來說可能不合時宜，可是作為玩者之一而言難免仍要顧很多因素，遵守「讓ROUND」亦成為了理所當然的現現象。

誠然，公平的對決本來就不應該存在任何退讓，而你傾盡全力和認真的態度，拙者亦十分欣賞，但正所謂『各處鄉村各處例』，若不清楚該處的規制和習俗，對方又沒有事先說明，不論甚麼清況下都應該遵守「讓ROUND」的規則，反之以「兩ROUND制」決勝負時，雙方理應有責任事先說明。

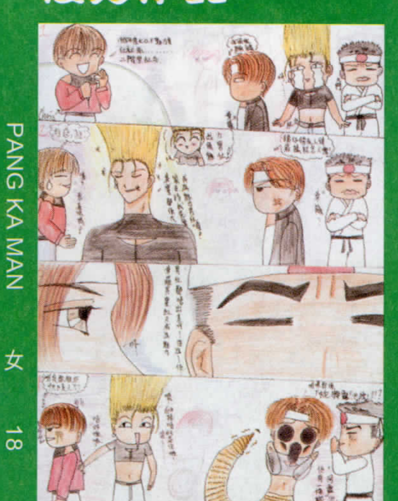
其實，對戰中各種不平等的規則無疑是令玩者有着很多制肘，可是若果相方都能遵守規則下進行遊戲，不但勝方問心無愧，即使敗者亦毫無怨言，大家純以技術決勝負，不論是輸是贏，結果都是有趣，這點希望閣下能夠明白，拙者之言即此為止。

KOTARO




DSK ? ?

## 優秀作品：



PANG KA MAN 女 18



## 優秀作品：

小YAN 女 17

## 新人事新作風！！
## GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

## 這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。




遊戲誌的各位工作人員：

謝謝！謝謝！真的太謝謝你們了！開始的時候，還真有點不相信，可是，可是…現在說什麼也沒用，我只想衷心地向各位說一聲：謝謝！！因為我終於買到了遊戲誌的特刊——《拳皇'98角色總覽》！還有一隻《98》的VCD！在看到的時候，我敲敲自己的腦袋，捏捏自己的臉，確定自己不是在做夢的時候，我太高興了！太興奮了！我努力地叫自己鎮定、鎮定，但是，無法形容當時心情的我，一面叫自己鎮定的同時，我的眼眶也紅了……

真的十分多謝你們啊！遊戲檔的福音——《遊戲誌》！你是我的生命！！我終於繼上期的《街機皇》後，進一步了解IORI…我感到我真的好幸福，活著真好…我太興奮了！對各位真的有說不出的感謝！！真的非常感謝你們！謝謝！Thank you very much！當我知道還有VCD的時候，我按不住了，我激動得大喊大叫起來。雖然引起了在場各位的不安，還有我因興奮過渡而把玻璃櫃的鏡弄爆了，但是，不要緊，不要緊的，最重要的是我終於看到《98》了！！！我急不及待地翻著特刊，我…我看到IORI了！——你們努力的成果！他的基本法，他的招式解說…帥死了！酷呆了！「暴走的蒼炎」～～誰想到這個名字的？太帥了！八神隊永遠都是那樣銳不可當！《遊戲誌》，你是我的天堂！你是唯一令我感動下淚的無敵天書！你是值得我們萬代傳頌的GAME林寶典！還有，遊戲誌的各位編輯，我真的、真的不知如何多謝你們。可以的話，我想到香港去向你們行個大禮！嗚…我太高興了，太興奮了…謝謝！謝謝你們！計劃部、編輯部的各位！

ZAC：你的心血沒有白費，我真的非常非常喜歡這本書！我也非常非常感邀你！！「你好叻啊！」ZAC最帥了！《98'鬥格鑽研》我一定會買的！即使沒錢，「乞食」都會「幫襯」！！

天草四郎：我也非常多謝你參加製作這「一本純本地制作的格鬥特刊！」我也跟你一樣開心，因為你們完成了我的願望，努力吧！「再次邁進純本地格鬥新書刊之路」！！！綠毛小春維也納：這本書是最好的！最最好的！如果有誰敢說這本書不好的話，我第一個跟他／她死過！你放心吧，我期待著你們的下一作呢！不是普通的期待哦！即是充滿著滿滿的願望與支持的期待！！是的！迄今沒有人比你們更有自信去制作一本更優秀的「攻略」！一點也不錯！你們是最優秀的！遊戲誌是最最優秀的！！永遠都是最最最優秀的了！！！

GARY：同是《KOF》迷的我跟同是《KOF》迷的你第一次「交談」，要你在一日之內完成數十版的工作，辛苦了！(鞠個躬)《KOF '98》這裡還沒有，你們那裡有就要加緊「玩餐飽」哦！好過我在這裡日等夜等呢！希望到《98》出的那一天，我不會把機室毀了就好了！下？「冇覺好訓？」可別累壞了身體哦！「我仲等緊你內嘅新作架！！」謝謝！謝謝你們出版了《遊戲誌》，再謝謝你們出了那麼好的一本特刊，最後謝謝你們肯花那麼多時間看完我這封特長又帶血又帶淚（？！）的信。但是，ZAC、XICO、GARY、天草四郎、維也納、指令魔人、3☆、誠仔、呀毛、COMMAND皇、KOTARO、ARES、JOHNNY、火田山先生、米奇、SNK ASIA LIMITED仝人等等，謝謝你們！非常非常謝謝！THANK YOU VERY MUCH！！

努力哦！

期待你們振撼性的下一作！！

祝：

工作愉快！

身體健康！

搵多D猛料勁料！！！

甘拜SNK下風，鼎力支持《拳皇》，佩服《遊戲誌》佩服得五體投地的人！

I.S莎上

98.8.1

刊登作品：

PANG KA WAI 19 女



刊登作品：

大菜糕 12 女

綠毛小春 維也納的回覆：

謝謝妳的來信及讚賞啊，我相信妳是我們讀友中第一個因看見《拳皇98角色總覽》而紅了眼眶的人，但是要小心玻璃的碎片啊！哈哈。我們所製作的攻略《拳皇98鬥技鑽研》已經在本港出版了，雖然自己覺得未是做到最好，但是總算沒有負面的回應。但是連做夢也聽到《拳皇98》音樂的感覺可不是太好受啊，十分期待妳下次的來信。

祝身體健康，早日玩到《拳皇98》！

綠毛小春 維也納

ZAC答：

唔……真的很多謝閣下的支持及讚賞，我們當然會繼續努力的啦！支於《拳皇'98鬥技鑽研》嘛……相信閣下該已看過不妨來信指教指教！

天草四郎 時貞覆：

收到你的來信的確興奮不已，製作這一本書的確是我一直的夢想，但可惜……。的確，這一本書內的解說，我自己亦十分滿意，奈何由於時間的關係以及種種的原因，所以有某一些的秘密我們未能公開，如無限技，嚴格來說一共有七個角色，其中一個角色還有兩招，最簡單的，就莫過於草薙 京的無限奈落落了，其他的…嘻嘻，留意《遊戲誌》吧！我會為大家逐一公開的。好了，最後一句，十分多謝你的支持！

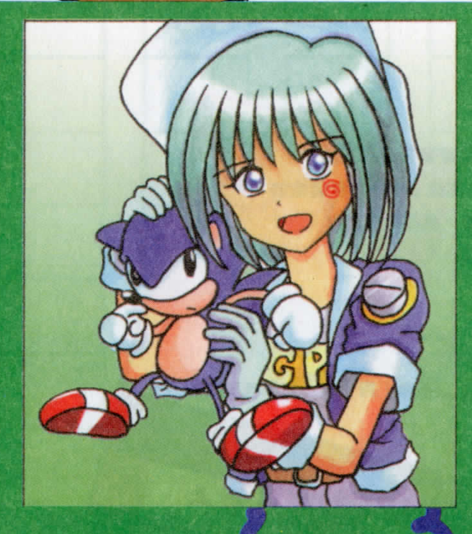



刊登作品：

TAIJI B 19 男(果然)








# 從SONIC ADVENTURE看DREAMCAST

**這《SONIC ADVENTURE》所顯現的只是增加了速度感和電影感的3D動作遊戲而已，實在難以看出它能為遊戲業界帶出什麼新路向。**

## 講談GAME天地

**接下來一個又一個充滿立體感的鏡頭，每一個也像是DREAMCAST和積奇說話似的：「來啊，把我買回家啊……！」**

看見這個題目不其然想起《孖叉戰士3》和《孖叉安》等令人熱血沸騰的遊戲，當這部幻之機種宣佈推出時，這些遊戲第一時間在我的腦海裡出現了，於家裡真的可以感受得到MODEL 3的威力嗎？應該一出機便立即買嗎？這些問題不斷的在我的腦袋裡盤旋著。可惜的是，它的遊戲一隻又一隻宣佈推出的同時，筆者便一次又一次的失望。《D2》令人沒有驚喜之餘亦給人「PlayStation都得啦！」的感覺，接下來的《戰國TURB》，看見亦令人會心微笑。另一方面，個人對這部機的能力開始懷疑了，為甚麼心裡所期待的遊戲(偏向街機方面的)完全不被題及？難道號稱擁有MODEL 3般能力的它，其遊戲就是這樣？這時在腦海裡的疑問亦由軟件的期待轉為對其能力的質疑，對它的熱衷度亦隨著時間而逐漸下降。

直至最近，從美少年J.J.君手上的錄影帶中看到SONIC的演出，對DREAMCAST的期待便作出了180度的轉變。這不是DREAMCAST的遊戲嗎！？為甚麼和之前的完全判若兩人的呢！？除了畫面的表現令人有街機的感覺外，其速度感亦十分之強，加上人物的動作多，一些如飛行和攀石等動作亦見栩栩如生，看來這才是DREAMCAST的應有威力呢！看到SONIC鼠在大馬路上奔馳，加上如過山車一般的起伏，竟然給筆者有如離心力般的感覺，這是除街機外沒有家庭機能表現得到的(個人意見)。接下來一個又一個充滿立體感的鏡頭，每一個也像是DREAMCAST和積奇說話似的：「來啊，把我買回家啊……！」。

之前說了，雖然《D2》等遊戲給人的感覺不大妥，可是當看過SONIC的表現後，看來真的是言之尚早。但另一方面，筆者亦擔心一個問題，這個SONIC鼠會像當其時SATURN版的《VIRTUAL FIGHTER 2》一樣，成為主機上表現最好的3D GAME嗎？雖然遊戲的表現十分好，可是這會否是SEGA自己出品的原因呢？其他廠商又要多少時間才可充分運用其機能呢？真的要拭目以待了。(積奇)

若說DREAMCAST是SEGA未來希望榮辱的關鍵，相信在上月發表的《SONIC ADVENTURE》便是DREAMCAST的勝利之匙，但兩者結合的市場效果會怎樣，相信要到年末才可看出倪端，而筆者看個示範畫面、SEGA及SONIC TEAM的舉動後，想在這裡發表一下愚見。

《SONIC ADVETURE》遊戲畫面何等厲害，各位也從VCD或其他謀體中看過，MOVIE和REAL TIME處理的多邊形畫面配合得天衣無縫。入交社長當日向SQUARE社長指教未來遊戲的方針，將會是電影感的畫面與遊戲相結合，從片段中確實感到有相當刻意的荷里活電影感覺。而遊戲內出現對應PDA的A—Life，也實現了當初入交要遊戲有收集，育成要素的成份，模式亦理所當然的將SONIC變為3D世界的動作遊戲。(有點集《TOMB RIDER》及《瑪利奧64》於一身的感覺)

依這樣看，《SONIC ADVENTURE》實在與DREAMCAST十分相似——集市場全部成功要素於一身的結晶品，但融合得如何，筆者未玩過因此不願置評，但本人想寫的，是SONIC TEAM的部長——SONIC之父中裕司所說的甚麼「遊戲新機軸，未來遊戲的方向會朝這《SONIC ACVENTURE》走」這說話。

筆者認為這在訪問中和發表會多次題及的言論，實在有誇大其詞的感覺，所謂遊戲新機軸，是能帶給業界新衝激，新方向的意思。例如將版圖畫面圖案消去的《俄羅斯方塊》，2D格鬥啟示的《STREET FIGHTER II》，3D格鬥基準的《VIRTUAL FIGHTER》或日式RPG啟蒙的《DRAGON QUEST》等。但這《SONIC ADVENTURE》所顯現的只是增加了速度感和電影感的3D動作遊戲而已，實在難以看出它能為遊戲業界帶出什麼新路向。



從中裕司對這《SONIC ADVENTURE》的無比自信，SEGA也相當響應他的「遊戲新機軸」說法，宣傳上亦非常強調這一點，令人有要成為業界新領導的感覺，如此一來不是與原先要擺脫「遊戲專家」形象，投入大眾的方向大相違了？對於SEGA的擁躉來說，這其實是熟悉不過的事。從MEGA DIRVE時代開始，SEGA每次說要推行什麼大改革、大PROJECT，當每次走到半途時便會自然的走回自己的路線。因SEGA的公司特色是部門獨立，英雄主義的地方，每個開發組其實都在幹者自己信念的事。AM 2的光榮，中裕司才不理會，《SONIC ADVENTURE》何等出色，鈴木裕也不會出面協助宣傳。這樣的公司，怎可能擺脫能令遊戲迷歡呼的創作，而改去製作一些如《I.Q.》、《電車GO》的大眾「小」遊戲。對於一眾SEGA FANS，這《SONIC ADVENTURE》帶給我們的信息，是主機的外表和宣傳的花款變得較吸引大眾，但骨子裡仍是舊一樣的硬派。而DREAMCAST的未來，相信亦會輪迴為第二部MEGA DIRVE和SATURN。

其實SEGA的生死和成敗如何不重要，永遠是強大但得不到勝利的挑戰者，正是她一向的魅力所在。相對那些永遠握著16 BIT底板、或只在甚麼百萬台主機推出遊戲的公司，沒有了SEGA，遊戲業界隨時可能會悶得發慌。這說法可能主觀了少許，但沒有這間公司，筆者可能不會成為遊戲迷，更不會在這裡寫這一篇文章。(零式迪爾)











這世界沒有誰是特別偉大的...
全世界最偉大的
靚仔型仔幕後黑手先生收：

小弟有一些難題請指教，希望閣下能幫助小弟，小弟實在是萬三分的感謝。

1.SD高達G世代的隱藏機體（如：W高達、X高達、閃光高達...）是怎樣製造的？
2.我朋友説爆機後用W高達+BALL可製造一部最強的機體，是不是真的？
3.怎樣可以占（佔）領敵軍的機（基）地？
4.有什麼秘技？
5.BRIGANDINE有什麼秘技？
6.你最喜歡那一隻PS的RPG
7.還有，你們今期附道（送）的VCD實在太太太太太太太......不救（夠）候，如果有下次的話，請延長10倍時間PLEASE？

靚仔讀者
湯逸衡上

湯逸衡：

1.請留意今期的《遊戲誌》
2.今期的《遊戲誌》已經説了
3.只要擊毀在旁的砲台，然後進去便可
4.有的話便會盡快報導的了
5.好像暫時沒有
6.最喜歡的可以説是FF VII
7.10倍？？恐怕不可能了



幕後黑手覆

蕉形電磁俠

幕後黑手先生你好，小弟有一些Questions想問，希望可以盡快登出。

1.我買了Game Players 82期，看了除書附送的「互動遊戲誌」VCD請問最後聽的機械人大戰歌「超級機械人大戰主題曲」有沒有出CD或VCD？
2.SD高達G世代怎樣研究GUNDAM呢？
3.其實為什麼你們不出SD高達G世代的單行本攻略呢？(20周年吧BANDAI！)
4.有沒有一些易較金手指的方法？

蕉形萬能俠上

蕉形萬能俠：

1.在機戰的SOUND TRACK中可以找到
2.主要是靠捕捉回來和升級開發得來的
3.我們還沒有這樣的決定，但這個建議不錯啊
4.不用金手指便不會麻煩了，因為黑手一向也不鼓勵使用金手指

幕後黑手覆

正式合同
幕後黑手：

本人已經來信二次，希望貴手能抽空作答。

1) 本人買了BIO HAZARD 2 (DUAL SHOCK)，在何處可以買到BIO HAZARD 2的攻略本或從何途徑得到攻略？
2) NOEL 3的攻略你們會出嗎？
3) 67和68期的BIO HAZARD 2攻略佔全遊戲的幾多部份？
4) 而PIA CARROT 2 (SS) 的攻略你們會出嗎？
5) 你在G GENERATION中能否得到全數高達和機體？
6) DANCING BLADE任性的桃天使有多少結局？
7) 貴刊登出的攻略雖然十分好，但是如超級機械大戰的攻略把全數機體出場的次序和位置都登出，令遊戲性降低，希望貴刊多加注意。

祝銷路上升但還有足夠時間休息

肥鱼上

肥鱼：

1.你可以詢問一下專賣店有沒有存貨
2.遊戲還未推出，而攻略部暫時也沒有表示
3. 這兩期的攻略其實已差不多將遊戲完成的了
4.這方面便要看攻略部會不會做
5.其實玩一次是很難集齊所有機體的，不過玩多數次便可了
6.一共有4個不同的ENDING
7.SORRY，我們會改善的了



幕後黑手覆

### 可惡，黑手中計了

Dear黑手：

小弟有幾條問題想請教黑手先生。

(1)我前幾日到深水埗某間機舖看見有舊版的街霸二代，但不記得軍佬如何做出無影投，何否刊登給我參考，小弟感激不盡！

(2)在PS的REAL BOUT餓狼SPECIAL~DOMINATED MIND中，曾刊登過要得到秘技的條件，但我什麼都儲齊仍不能取得任何隱藏招式，究竟何解呢？

(3)DREAMCAST在街上出售時，價目會是多少呢？而PS的新機何時才會公佈呢？PS的新機會不會比DREAMCAST更優勝呢？

(4)現在PS的機頭(LOAD碟個隻)要多少錢呢？

(5)請問黑手先生覺得拳皇98是不是比前幾集的超必殺技較為難出？

祝：本月刊蒸蒸日上！

期待拳皇98大賽的人

### 期待拳皇98大賽的人：

你的身份也是98小機迷吧！

1.就像之前說過是←→P+K

2.黑手現在肯定你便是98小機迷

3.售價嘛，因為還沒有正式說過，大約是28900日圓

4.這樣散賣是不合法的，如果壞了的話最好交予代理修理

5.不要再難為黑手了，好嗎？

幕後黑手覆

### 少林始祖

幕後黑手先生：

這是小弟第一次來信，希望能代為解答以下問題：

1.《機戰F完結篇》中，怎樣才能取得馬茜和柔歌(飛越巔峰)？

2.除了上述人物外，還有什麼隱藏人物或機體？

3.《拳皇98鬥鑽研》做得很好，會否推出《SF ZERO 3鬥技鑽研》？

祝銷量上升！

CRB達摩

### CRB達摩：

1.請參考攻略，因為已經清楚地說明了

2.所有的隱藏機體、人物的出現條件都在攻略中出現過

3.很多謝你的意見，而《ZERO 3》也值得考慮啊

幕後黑手覆

### 十分面善的一封信

超級幕後掌門的黑手大人：

本人已第二次寄到府上，但是每一次都沒有回覆，我每期《GPM》都有追閱，望大人能夠解答我的疑難！

Q1：在PS的《REAL BOUT餓狼SPECIAL~DOMINATED MIND》中曾刊登過隱藏必殺技的條件，但我儲齊所有條件未能得到，請大人指點！

Q2DREAMCAST出售時的售價會是多少？PS會否被DREAMCAST淘汰？PS何時才會有新機？

Q3：本人在某機舖裡，看見有舊版街霸玩，但唔記得無影投怎出，何否刊登給我？

Q4：大人覺得拳皇98的超必殺技比前作更為難出嗎？(因為我時常出不到)

祝：銷量比富士山更高！

From：98小機迷

### 98小機迷：

1.成功與否其實是可以在OMAKE中的繪田田田看到，玩者只要看該角色的ENDING便會有隱藏技的了

2. DREAMCAST的售價其實到現在仍是未定的，而SONY的新機傳聞會在明年初推出

3.小寶寶說是←→P+K

4.可能是有一些指令不同了，所以會覺得比以前困難



幕後黑手覆

## 擺到明係讀者

忠實讀者
幕後黑手先生收：

在下是第一次寄信來「電視遊戲信箱」，我想你幫我解開疑難。

(1)請問拳皇 '98會在幾推出SS機上？

(2)請問幾時會出PS第二代？

(3)我很想知道X MEN VS STREET FIGHTER PS版有沒有秘技例如可以兩人對戰等等...

(4)請問是不是每個人寄來都會幫人解答？

(5)請問COURIER CRISIS有沒有秘技？

(6)請DREAMCAST PDA遊戲是不是一定要經常插在DC機上，同時我想問在那裡買這架PDA是最平。

祝身體健康(工作人員)

讀者上
98年8月24日

讀者：

1.SNK還沒有公布會不會將此作移植

2.傳聞是明年初

3.在之前的秘技工場是有刊登過的

4.答信是會以抽籤的形式進行

5.秘技工場好像沒有刊登過啊

6.大約170至200圓



幕後黑手覆

## 我阿媽係男人！？

70：幕後黑手Mother

Hi！我係第一次寫信來嘅，希望響No.83期或之前刊登我呢封信丫，Thanks！

以下有D問題：

a，在《心跳Drama》入面，幾時輪到美樹原愛及古式由加和做女角？

b：可唔可以推出《孃樣時急》嘅攻略本非常期待㗎！

c：DC會唔會推出《心跳》呢？

d：其實D正版Game咁貴，可唔可以再平D呢？

因為實在太貴，攪到D Game迷「焗」住買翻版Game！

祝銷量No.1！

你個女響公理書院讀F.4D

Doris敬上

Doris：

1.因為還沒有公佈，所以不知道會不會

2.遊戲已推出了一段日子，相信不會的了，但黑手可以代你反映

3.KONAMI還沒有公佈過會在DC推出《心跳》系列的遊戲

4.雖然很多讀者也說過正版遊戲很貴，但是黑手覺得每一隻遊戲的工作人員的心血，不只於數十塊吧，而且正版遊戲的包裝也比翻版的有心思。不過黑手對於遊戲的炒賣便不大高興了，所以便宜與否是零售上的問題。

幕後黑手覆

## 金融風暴過後

幕後黑手先生：

你好！本人是首次寄信上來，希望你能替本人解答以下問題：

1.《慟哭2》是否會在DC推出？

2.《Double Cast》和《Exodus Guilty》會否移植到SS嗎？

3.你認為《Sentimental Graffiti》會否推出續集？

4.本人是一位電腦者，請問甚麼叫E-mail？

5.請問你們的專門店還有否《Sentimental Graffiti》的精品(例如：匙扣)賣呢？

6.請問日本的金額是香港的多少元？

最後希望你能替我刊出！Thank You！祝各位Game Players的工作人員身體健康及工作順利！

《Sentimental Graffiti》迷獵武狩上

獵武狩：

1.傳聞是會在DC上推出的

2.看情況暫時是不會，但日後便要等消息了

3.雖然沒有收過任何消息，但黑手覺得機會不大

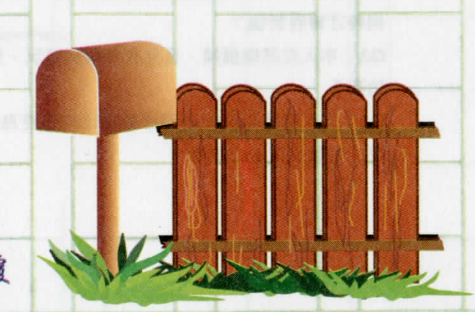
4.電子郵件是也

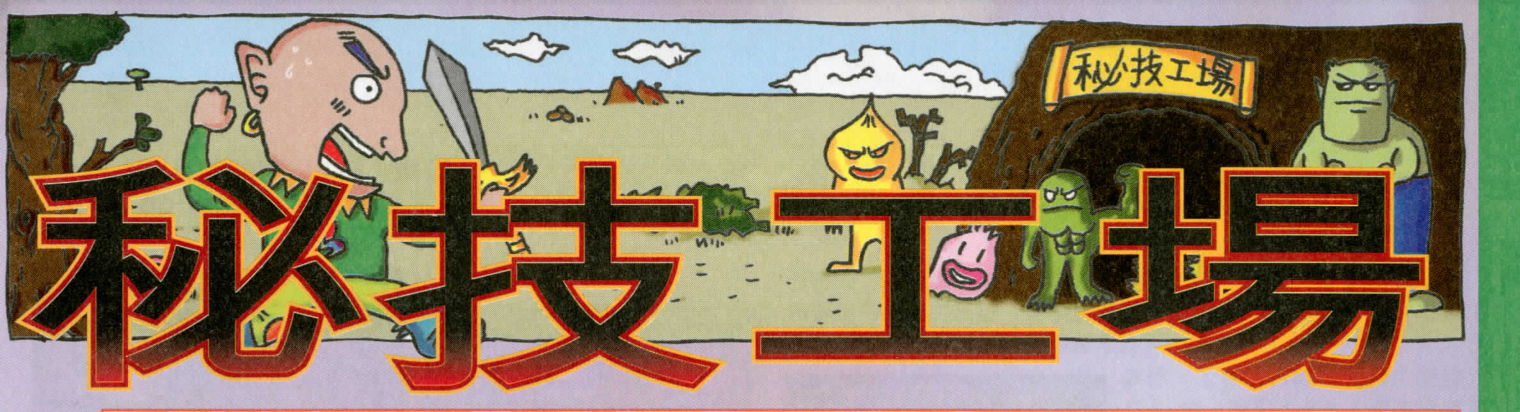
5.有的，你可以到那兒看看的啊

6.以9月7日的報導，10000日圓對587港圓



幕後黑手覆






# 秘技工場

## 一級猛料 隱藏模式＆人物

遊戲：少年街霸3
機種：街機



先要説的便是第四個ISM，這一個模式沒有SUPER BAR及GUARD CRUSH BAR的。如要使用這個模式先要找一部可以使用以下隱藏人物的機，按緊強P和強K來按START，這樣便可以使用沒有ISM的角色了。

而隱藏人物一共有三個之。第一個要説的便是《STREET FIGHTER II》中M · BISON！！

至於使用他的方法，就是先選一部已啟動了超過2星期以上的機，把選人框移到去KARIN處，停留一秒以上，再把選人框移到去選擇隨機角色處，然後按實START來按P或K確定，那麼M · MISON便可以使用他了。

第二個隱藏人物便是JULI，使用她的方法跟M · BISON的有點相似，同樣地也是把選人框移到去KARIN處，停留一秒以上，再把選人框移到去選擇隨機角色處，再住按↓或↑(選人框外的方向)來決定即可。

最後便是JUNI了，玩者先要把選人框移到去KARIN處，停留一秒以上，再把選人框移到去選擇隨機角色處，再按住→或←(選人框外的方向)來決定即可。

### M · BISON

| 招式名 | 指令 |
|---|---|
| DASH STRIKE | ←儲→P |
| DASH GROUND STRIKE | ←儲↘P（X-ISM不可以使用） |
| DASH UPPER | ←儲↘K |
| DASH GROUND UPPER | ←儲↘K（X-ISM不可以使用） |
| TURN PUNCH | 3個P/3個K |
| BUFFALO HEAD | ↓儲↑P（X-ISM不可以使用） |
| CRAZY BUFFALO | ←儲→←→P |
| GIGATON BLOW | ←儲→←→K |






■M · BISON

### JURI

| 招式名 | 指令 |
|---|---|
| CANNON SPIKE | →↓↘K |
| SNIPING ARROW | ↓↘→K |
| ACCELETOR SPIN KNUCKLE | →↘↓↙←P |
| FALLING ARC | →中K |
| REVERSE SHAFT FINGER | ↓↙←↓↙←K |
| SPIN DRIVE SMASHER | ↓↘→↓↘K |

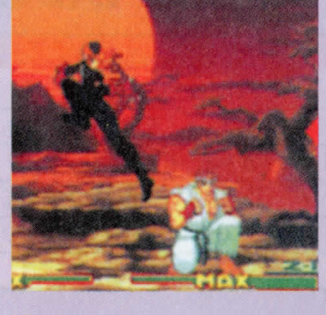





■JURI

### JUNI

| 招式名 | 指令 |
|---|---|
| CANNON SPIKE | ↓儲↑K |
| SPIRAL ARROW | ←儲→K（可以在空中使用） |
| HOOLIGAN COMBINATION | ↓↘→↗P（→K） |
| MACH SLIDE | ↓↘→K |
| EARTH DIRECT | 控桿轉一個圈P |
| FALLING ARC | →中K |
| PHYSCO SHIELD | 在擋格中→3個P |
| PHYSCO STREAK | ←儲→←→P |
| SPIN DRIVE SMASHER | ↙儲↘↙↗K（Z-ISM專用） |






■JUNI

註：紅色的為SUPER COMBO



# 增加金錢

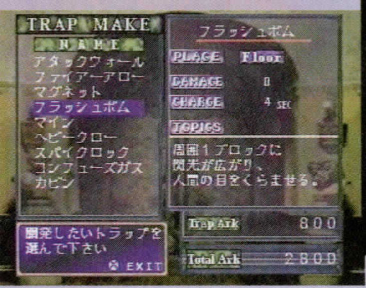
遊戲：影牢~刻命館真章
機種：PlayStation



在遊戲初段，金錢是非常重要的，死慳死抵都要儲錢來購買陷阱，但是在開始時玩者的資金又少。如果有這一個秘技協助便可以在遊戲開始時便可儲齊陷阱了，玩者先要在輸入角色名字時，輸入「ユリアス」或者是「アスタルテ」的話，便可以在遊戲開始時有2800 Ark的資金了。另外在遊戲的標題畫面中按「R1」4次、「R2」6次的話，在聽到了音效之後便會新增了「SOUND TEST」



■輸入以上的名字




■有了2800 Ark了




■SOUND TEST模式

# 道具全滿

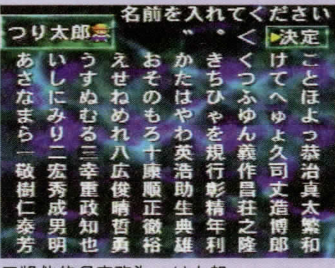
遊戲：河川垂釣
機種：PlayStation



這遊戲到了次世代之後，連本身在超任時可以使用的秘技也一起移植。玩者要使用這一個秘技時，首要條件便是第一次遊戲，在之前沒有任何記錄，然後在選角色時選擇「太郎」來開始遊戲，到了更改名字的時候，便將他的名字改為「つり太郎」，這樣便可以在遊戲一開始的時候，擁有所有漁具了。




■先選擇了太郎




■將他的名字改為つり太郎




■有齊所有漁具了



# 隱藏指令一覽

遊戲：TRAP GUNNER
機種：PlayStation



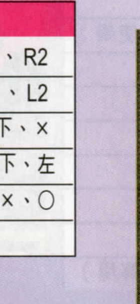
遊戲中有6個隱藏指令，而這一些指令只要在遊戲的TITTLE畫面中輸入便可以得到不同的效果，以下便把那一些指令和成功了之後的效果刊登出來。




■在遊戲的標題畫面輸入指令

■隱藏角色レム

| 效果 | 指令 |
|---|---|
| 隱藏角色 | L2、L1、上、左、下、右、□、×、○、△、R1、R2 |
| 隱藏 COSTUME | R2、R1、△、○、×、□、右、下、左、上、L1、L2 |
| TRAP EDIT | L2、R2、L1、R1、上、△、左、右、□、○、下、× |
| 隱藏 BGM | ○、R2、R1、△、×、□、右、L2、L1、上、下、左 |
| 隱藏 SAVE ICON | 左、L2、L1、上、下、右、□、R2、R1、△、×、○ |
| 隱藏關數 | 按 SELECT 12 下 |



■隱藏關數



## 意外收穫

遊戲：PARLOR STATION
機種：PlayStation



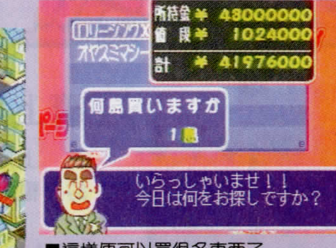
有了這一個秘技，便可以在遊戲開始不久後得到4000萬，玩者在選擇了秘書之後，便可以正式開始遊戲，開始了之後玩者便走到畫面最右上的大學的「街路樹」前，連續向着它調查5次，這樣的話便會發生拾到寶物的特別事件，之後便可以得到4000萬了。




■就是這一棵樹




■4000萬呀






■這樣便可以買很多東西了

## 所有人物出現方法

遊戲：拳王 京
機種：PlayStation



在遊戲的故事模式中，玩者所遇到的角色是會隨着故事的發展而增加，每當玩者遇到一個角色並完成了他的特殊事件，便可以在對戰時使用。現在便有一個方法可以不用發生特別事件，便可以在對戰時使用所有角色，方法便是在故事模式中的拳王大賽之前，跟所有角色的好感度都是在正常或以上便可，之後以這一個記錄便可以在對戰時使用全部角色了。




■所有角色的好感度都要在正常以上




■在NEW FACE TEAM的人物上按着R１和R２來決定便可以用到OROCHI TEAM




■OROCHI便要在CHRIS上按着L1、L2、R1和R2來決定



## 秘密指令

遊戲：KITCHEN PANK
機種：PlayStation



不知道搞什麼，今期的秘技特別多指令要輸入，現在這個《KITCHEN PANK》又有一大埋，我這個秘技人快要死了，以下便有一些有用的特殊指令可供玩者參考，不過所有指令都要以2P手掣輸入。

### 在暫停畫面輸入

| 效果 | 指令 |
| --- | --- |
| 體力完全回復 | ↑、↑、↓、↓、□、○、□、○、L1、R1 |
| 得到ROCKET POTATO | R1、L2、R2、L1、←、→、↑ |
| 得到PADAPADA POTATO | R1、L2、R2、L1、←、→、↓ |
| 得到FUWAFUWA POTATO | R1、L2、R2、L1、←、→、○ |
| 得到JUMPING POTATO | R1、L2、R2、L1、←、→、△ |
| 得到ICE POTATO | R1、L2、R2、L1、←、→、□ |
| 得到MARINE POTATO | R1、L2、R2、L1、←、→、× |

### 在STAGE選擇畫面輸入

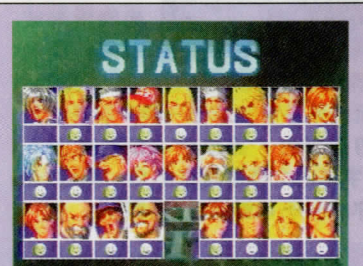
| 效果 | 指令 |
| --- | --- |
| 可以選擇任何關數 | 按緊○、×、△、□、L1、L2、R1和R2來順序輸入↓、↓、→ |
| 增加隻數至99 | 按緊L2和R2來順序輸入↑、↓、←、→，按緊L1和R1來順序輸入→、←、↓、然後放開L1和R1來按↑ |
| 所有損害變成1 | 按緊L1和R1來順序輸入△、×、□、○，按緊L2和R2來順序輸入○、□、×、然後放開L2和R2來按△ |
| 對危險和洞穴時無敵 | 按「R2」3次、「L2」3次、「R1」7次、「L2」3次、「R2」3次和「R1」7次 |




■在這個畫面輸入選關的指令




■可以選擇所有關數了




■現在有99個薯仔人啊




# 腦人天地線

## 信長入侵 Internet！？

光榮的招牌作《信長之野望》將會推出Internet對戰專用版，由於形式會以短時間作戰為基本，因此遊戲會大幅削減了內政部份，此外亦增加了一種「書狀系統」，這樣子想暗中和某人進行書信來往亦不成問題了。遊戲定於10月2日發售，7800日圓。(積奇)


■網上最多可8人同時對戰。

## 續上期《無人島》

上期説到《無人島物語》的最新作「Another World」將會推出，現得知遊戲是PS的移植版，以3D形式進行。當然，遊戲不會是18禁，9月25日發售。(積奇)


■遊戲是PS的移植版。

## Eidos 成功收購 Crystal Dynamics

曾經推出過《Tomb Raider》系列及《Commando: Behind Energy Lines》等著名遊戲的Eidos Interactive，經已和Crystal Dynamics達成收購協議。Eidos將會全力為Crystal Dynamics推行市場零售等工作，以讓Crystal Dynamics可以將力量集中於遊戲創作上。至於Crystal Dynamics作品－《The Unholy War》，其PlayStation版本將於10月發售。(Agent X)

## Microsoft 與 I-Magic 攜手合作

Interactive Magic Online宣布其網上遊戲《WarBirds》，將會嘗試於Windows 98上運行，以作為Sample之用。至於效果如何，則仍然有待觀測。(Agent X)

## 星戰新作：《X-Wing Alliance》

LucasArts公司將於1999年初推出星球大戰最新作－《X-Wing Alliance》，當中玩者將可以駕駛大部份戰機。至於遊戲將提供50多個任務予玩者參與，而且容許最多四名玩於網上進行遊戲。(Agent X)

http://www.lucasarts.com/products/alliance/

## 《Star Trek: New World》

Interplay決定推出一隻以《星空奇遇記》作為題材的實時戰略遊戲，當中玩者需要負責執行各式各樣的任務，例如：搜索、保衛前線、開發資源等等。遊戲將會預計於1999年發售。(Agent X)

## 巴士交接，HOMEPAGE 也更新了

不知大家有沒有新到聞報導的「巴士交接」呢？不單是更換了，連HOMEPAGE也換了。如果錯過了，大家還是可以去HOMEPAGE看看啊！(古拉拉_B)

**中巴 HOMEPAGE。**

www.cmb.hk

www.great-china.net/cmb

**新世界第一巴士 HOMEPAGE**

www.nwfb.com.hk

## CNET 來到亞洲

相信有半年或者更長時間上網經驗的使用者來説，專門提供各式各樣網上資訊的CNET (www.cnet.com) 這家多媒體公司將於香港設立亞洲版CNET，名為「勝網」——www.hongkong.cnet.com。這次「亞洲版CNET」是TRICAST和「網上行」合作的計劃之一。(古拉拉_B)


■CNET HK的網頁

## 中文電腦版《心跳回憶》？



以發行改版日本聞名的華義國際公司將會在十月中旬發行曾經掀起戀愛育成遊戲熱潮的KONAMI名作—《心跳回憶》(台譯：純愛手札)，而遊戲玩法亦都會和原作一樣，玩者成為「光輝高校」的男學生，追求十二位漂亮的女角，不過當中字幕的文字將會是中文，相信《心跳回憶》迷的你絕對不可錯過。(怪傑)

## 大富翁 IV 即將面世！

令各讀者期待已久的《大富翁IV》將會在9月尾發售，而這一集的背景和人物等亦都會以立體多邊形來顯示，在遊戲中亦會增添了不少有趣的玩意，角色方面五位擁有不同性格的使用人物，在進行時還可以轉換視點，正期待這遊戲的你便要留意日後的報導。(怪傑)



# STARCRAFT ~EXPANSION SET~Brood War

製造商：BLIZZARD
發售日：1998年預定
遊戲性質：實時戰略
系統要求：Windows 95/98/NT 4.0、Pentium 90 or higher、16mb RAM、Direct X-compatible SVGA Video Card、Microsoft-compatible Mouse、Double-speed CD-ROM (Quad-speed for Cinematics)、Full version of Starcraft





■Kerriga。

《Starcraft》的加強版本－《Starcraft: Brood War》將會於今年年尾推出，現在就讓筆者為大家介紹一下當中究竟有何不同吧！

基本上，《Starcraft: Brood War》延續了Zerg、Protoss及Terrans之間的鬥爭；而當中更出現了一位不斷在擴展勢力的女野心家－Kerriga(Zerg Queen of Blades)。由此看來，大戰似乎有一觸即發之勢……

在這個加強版中，遊戲將會由Protoss開始，跟著到Terran，最後才是Zerg。此外，遊戲亦增加了沙漠、雪地等三種地形，以及全新的音效。不過，最特別的地方，便是遊戲製造商堵創作了多達100幅新地圖予玩者於網上進行遊戲之用。


■佈置陷阱！

除此之外，加強版亦為各勢力增添了一些新的部隊，例如：

Protoss：Dark Templar(重攻擊部隊)、Dark Archon(可以思想控制敵部隊及進行間接攻擊)、Corsair(空中部隊)。

Terran：Medic(掩護及修復部隊)、Valkyrie(飛彈部隊)、Goliath(可以對空的部隊)。

Zerg：Lurker(防守主力部隊)、Devourer(對空用攻擊部隊)、Ultalisk(強化了裝甲及移動速度的部隊)。

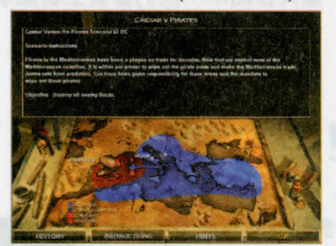

■Valkyrie。

http://www.blizzard.com/broodwar/

# Age of Empires® Expansion: The Rise of Rome™

當大家還期待Age of Empires II: The Age of Kings的時候，Microsoft便準備於11月推出Age of Empires的加強版本。名副其實，在今次的加強版本中，焦點自然是集中於古羅馬帝國之上。此外亦加入了一些新的內容，現在就為大家介紹一下：

今次的版本中，除了新增了20個版圖之外，亦增加了四個新的種族：Cathage(迦太基人)、Macedonian(馬其頓人)、Palmyra(居住於敘利亞北部的民族)及Rome(羅馬人)。其次，加入了25種以上的羅馬式建築物，包括羅馬鬥獸場。同時，亦增加了一些新的部隊，例如：Armored Elephant(戰象)、Camel Rider(駱駝騎兵)等等。


■消滅海盜！


■羅馬式建築物。


■Camel Rider。

製造商：Microsoft
發售日：11月5日
遊戲性質：實時戰略
系統要求：Multimedia PC with Pentium 90 or highter processor、16 MB of RAM for Windows'95 or 24 MB of RAM for Windows NT、Microsoft Windows 95 or Windows NT 4.0(Service Pack 3)、Super VGA、256-colour monitor with 1 MB of VRAM、Double-speed CD-ROM(quad-speed recommended)、Mouse、28.8Kbps modem or higher(recommended for Internet play)、Full version of Age of Empires
Ensemble Studios®
Microsoft® Age of Empires®
Microsoft® Age of Empires® Expansion: The Rise of Rome™
Microsoft® Age of Empires® II: The Age of Kings™

至於在科技文化開發方面，亦新增了四種，包括：Logistics(數理邏輯)、Martyrdom(殉道)、Medicine(醫學)及Tower Shield(護城技術)。

在地圖方面，為了增加遊戲的挑戰性，所以特別地圖的範圍增大，而且亦加入了高山、半島及島嶼等新地形。除此之外，遊戲最多可以容納八名玩者，通過Microsoft Internet Gaming Zone來進行網上對戰。


■激烈的戰鬥！

http://www.ageofempires.net/aok/ror/



# WITH YOU ～想凝望你～

製造商：COCKTAIL SOFT
發售日：9月11日
售價：7800日圓
遊戲性質：AVG／18禁
系統需求：Win 95／98

## 青梅竹馬的戀愛物語！

### 前言

大受歡迎的電腦遊戲《Pia Carrot》系列的COCKTAIL SOFT，旗下最新作品便是這個《WITH YOU》了！遊戲的最大特色便是內裡只有兩名女主角，甚麼？只有兩名這麼少？是的，男主角會糾纏於初戀情人「鳴瀨真奈美」和他的青梅竹馬朋友「冰川菜織」之間，由於角色減少了，因此遊戲的內容會較著重故事性，人與人之間的感情會更豐富，代入感便會更大了。



■這樣子……。

### STORY

故事講述於6年前離開的真奈美要回國了，雖然當時主角還是小孩子，不知道是否是愛，但卻喜歡當時的真奈美。在真奈美離開的6年間，主角認識了另一位女孩子，她便是菜織，和真奈美不同，菜織是一個較活潑的女孩。日子一日一日的過去，現在真奈美要回國了，這樣子主角會選擇誰呢？



■溫柔的真奈美。



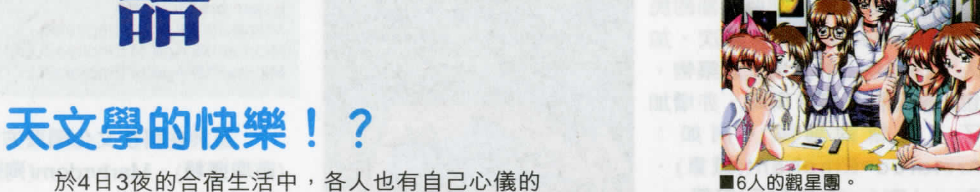
■活潑開朗的菜織。

■於街上拾得小貓的真奈美。

■6年前真奈美離開時，菜織卻安慰主角的心。



■主角和菜織一起往真奈美的家中整理行李。



# 星之細語

## 星空下的心跳你感受到嗎？

製造商：JANIS
發售日：8月27日
售價：7800日圓
遊戲性質：AVG／18禁
系統需求：Win 95／98

### STORY

遊戲的故事圍繞一行6人(男：2，女：4)的「天文部」部員，他們的目的地便是一個位於大自然中的旅館，四周也是運動設施，於夜晚時份更可看見星光閃閃。這次一行人旅行的目的便是觀星，在這樣的一個大自然中，他們會發生甚麼事呢？



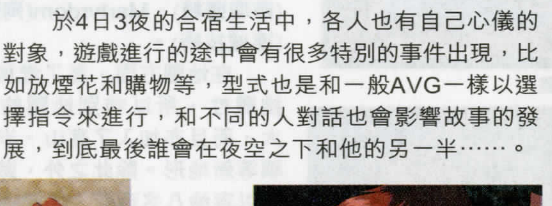
■夜空中的宿舍。

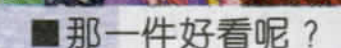


■6人的觀星團。

## 天文學的快樂！？

於4日3夜的合宿生活中，各人也有自己心儀的對象，遊戲進行的途中會有很多特別的事件出現，比如放煙花和購物等，型式也是和一般AVG一樣以選擇指令來進行，和不同的人對話也會影響故事的發展，到底最後誰會在夜空之下和他的另一半……。





■那一件好看呢？



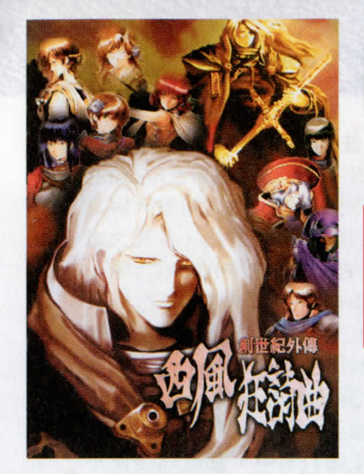
■放煙花當然要買道具了。



■會有甚麼好事發生嗎？



■十分浪漫呢！




# 創世紀外傳～西風狂詩曲

## 國家之間的勢力鬥爭再次開始！

製造商：華義國際
發售日：發售中
售價：880台幣
容量：CD-ROM×3
遊戲性質：SRPG
系統需求：Win 95

《西風狂詩曲》是一個頗有特色的SRPG遊戲，因為每次進入作戰畫面時，都會以遇到敵人的位置進行戰棋模式的戰鬥。除此之外，遊戲中亦都會有一些特別的系統，例如：XP、TIME、武器耐久度以及屬性系統等。





### XP與TIME系統

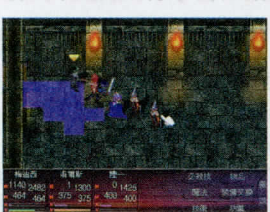
通常SRPG遊戲都會有TURN或TIME等限制，這遊戲當然亦都會有，而使用TIME限制進行遊戲(即是以時間計來決定攻擊次序)。XP是使用技術和必殺技時需要的內力，每當防禦、攻擊、或最後一擊都會令其增加，它的增加亦會連帶增加攻擊力，不過到旅館休息後就要從新開始累積過。





### 屬性

這遊戲內的屬性分為火、冰、雷、黑暗、光明五種，而每一種都會有相剋的屬於，例如：用火屬性攻擊以冰系防禦的人物，會做成較大的傷害，而火屬性攻擊火屬性的則會吸引，不過光明除了對黑暗有效果外，其餘的都沒有特殊效果，這是玩者需要留意的。



### 武器

這遊戲中有一個武器耐久度系統，每當角色攻擊時，都會令其武器耐久度減低，而減至零之後，利用該武器所發出的攻擊都會變成無效，所以要小心！小心！



# 科隆戰記～受呪之地

發行商：軟體世界
發售日：發售中
售價：740台幣
容量：CD-ROM×2
遊戲性質：ARPG
系統需求：Win 95

這個《科隆戰記~受呪之地》雖然操控比較簡單，但當中難度並不可以少看，因為分分鐘會被五、六怪獸圍打，而故事就講述某天，主角—彼特所住的村落被瑪司米部隊殲滅。

### 玩法簡單

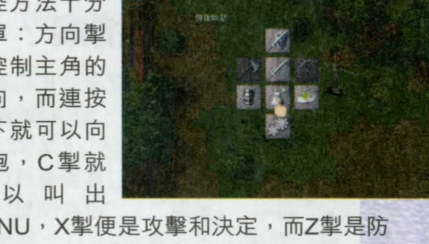
進行這個ARPG遊戲時，每每都在地圖上遇見不同的敵人，而玩者就可以選擇拿起武器和它對抗，或是避開它的追捕。玩者除了可以拿長劍對付敵人，亦可以拿弓箭作遠距離攻擊。當玩者擁有盾牌的時候，亦都可以一手拿劍一拿盾來個平均的攻與防組合。當玩者多次使用同一種武器，就會懂得該武器的必殺技。






### 操作說明

這遊戲的操控方法十分簡單：方向掣是控制主角的方向，而連按兩下就可以向前跑，C掣就可以叫出MENU，X掣便是攻擊和決定，而Z掣是防禦和取消，S掣就是SOUND ON/OFF，M掣就是MUSIC ON/OFF。



### 魔法

這個科隆時代中的高等魔法都是要向精靈學習，而一些使用高等魔法的人在出生時已經和精靈簽約，而精靈可分為火、水、木、風和雷，除了跟自己相反屬性的精靈之外，它們都會與其他屬性的精靈來往，基本上這就是魔法





# 網上軟件雜貨店

TEXT：禮服無聊俠
鳴謝：古拉拉_B繼續借出ICQ

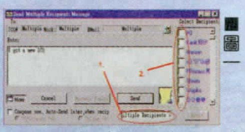
## 「ICQ 介紹第二回」

上次為大家簡介過ICQ的取得方法和基本的使用方法了，現在就為各位再講解一下選項的用途吧！

## 一次送出同一MESSAGE給多個人

有時候有一些重要消息例如：朋友之中有某個人快將生日，同學之間某人要出國讀書等等，如果不是太多人要知道的話，將訊息向要知的人逐一送出，也不會花費太多時間，但是如果要送出同一個訊息給百多個人的話，即使用了「COPY AND PASTE」大法，最快也要個多小時，所以現在就教大家一個方便的方法。

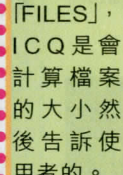
首先，在圖一中圓圈(1)的地方CLICK一下，之後右邊會出現一個LIST。那個就是你現時CONTACT LIST中所有的人(不包括IGNORE LIST或等候批準加入的UIN)，不論ONLINE或者OFFLINE的也可以送訊，只需選擇你要送訊的人，在他／她的名字傍的方格CLICK一下(2)，如果看不到名字，便將捲軸拉動就可以看到了。最後，選好了要送訊的人之後按SEND就可以將口訊送出了！



■圖一

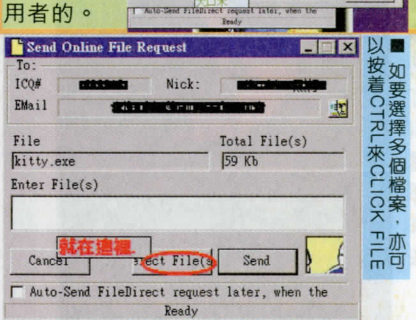
## 想和朋友分享檔案？

除了上述的兩個功能之外，ICQ亦可以讓你即時傳送檔案給另一名ICQ的使用者，方法是選擇想送檔的人，CLICK一下，當出現選項時選「FILE」然後再選擇要送的檔便可以了(如圖二)，如果你想送多於一個檔案時，可以在SEND之前選擇「FILES」，ICQ是會計算檔案的大小然後告訴使用者的。





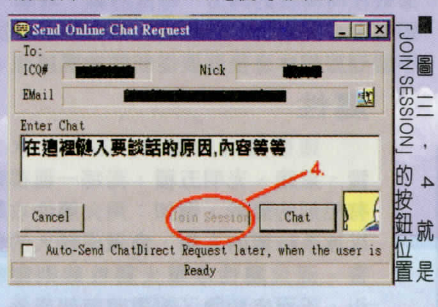
■圖二




■如要選擇多個檔案，亦可以按着CTRL來CLICK FILE

## 要談談天嗎？

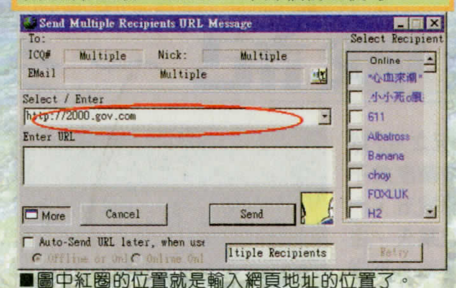
除了送訊之外，ICQ還提供了「談天室」的功能，只要在平時選擇送訊時，選「CHAT」，然後再鍵入想談的內容便可以「SEND」。如果你正在和一名USER用ICQ談天，而希望另一位USER加入的話，你可以重覆上述操作，但是SEND之前選擇「JOIN SESSION」便可(圖三)。




■圖三「JOIN SESSION」的按鈕位置是4就

## 有好網頁介紹給朋友？

ICQ也可以用來宣傳自己的網頁或者給朋友介紹一些網頁的，只需選擇「URL」便可以送出，和送訊一樣也可以讓多個使用者收到的。另外，大家可以鍵入網頁的地址之外，亦可以將一些在瀏覽器記錄了的網頁送給其他人的，只要在輸入網頁的位置傍，CLICK一下那個箭咀便可。




■圖中紅圈的位置就是輸入網頁地址的位置了。

## 保護自己——SECURITY AND PRIVACY

在下面的ICQ按鈕CLICK一下，之後便會出現一些選項，再CLICK SECURITY AND PRIVACY一下便可以進入下面畫面。

首先，如果各位不想隨便被人加入CIONTACT LIST中的話，便要在圖中的圓圈的方格內CLICK一下(打「×」)，之後如果有人要將你的UIN加進自己的CONTACT LIST時，就必需得到你的同意才可。

同時你可以選擇不將現時的IP外露，因為早前有人利用WIN95的BUG來令到一些網絡使用者「當機」，方法是在同一個畫面內的右邊的方格CLICK一下便可。

近來有一些滋事份子，利用大量的MESSAGE或者CHAT REQUEST之類的東西來騷擾其他使用者，現在就教大家其中一個較快捷方便的應付方法。首先大家要再進入SECURITY AND PRIVACY中，便可以看到一個叫「IGNORE LIST」的東西，在那處CLICK一下，便會進入如下圖的畫面，最初時應該是空白的，而上面有四個方格，只要照着圖中的設定去做便可。另外，你也可以將一些「麻煩人」加進你的IGNORE LIST(3)中，那麼以後便不會再收到那送來的任何訊息了。

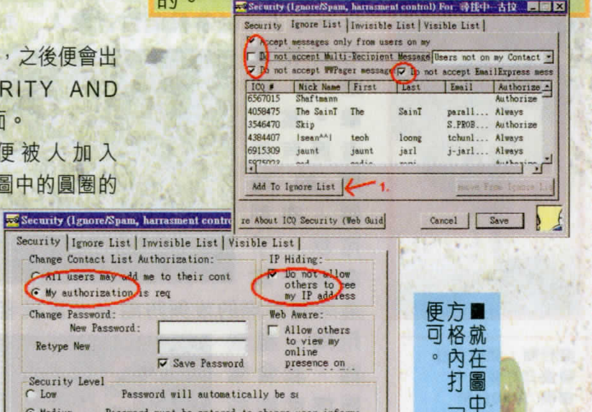
但是要留意，一些不在你的CONTACT LIST中的人送來的MESSAGE是不會收到的，而且也不會收到一些「多人收的MESSAGE」。

## 補充資料補充資料

上次在教大家安裝ICQ時，漏了告訴各位，如果你是使用ISP服務的話，在執行Registration Wizard(註冊精靈)時在CONNECTION TYPE選MODEM USER，如果您有固定的 IP 話，則選LAN USER

如果將滑鼠游標移到花上按鍵，就會有功能選單出現。Status 是指目前 ICQ 的使用模式，第一個是上線，第二是暫時離開(去廁所等)，第三是請勿打擾 (Do not Disturb)(此時MESSAGE或其他REQUEST ICQ 會自動拒絕對方)，第四是隱形，此時就算是您上線，網友也不會知道您已經上線，對方的資訊仍認為您是OFFLINE，最後一個就是OFFLINE，當你離線前最好先OFFLINE ICQ，以減少ICQ伺服器的負擔。

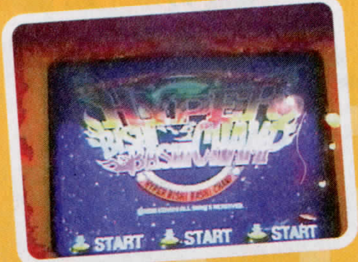
這些都是一些基本的資料，如果各位有興趣得到中文版ICQ或者一些指導的話，可以到 http://www.cicq.gov.hk/看看的。




■就在圖中紅圈方格內打「×」便可。




# HYPER BISHI BASHI CHAMP




## 神速對縮地，快！

現在像這樣考反應的遊戲已推出過數種，剛剛新推出的《HYPER BISHI BASHI CHAMP》是《SUPER BISHI BISHI》的續集，遊戲承繼了上一集的系統和玩法，主要便是在看過了指示之後，便根據指示按紅、綠、藍這三個掣來達成目的，而這一種遊戲由於玩法簡單，又可以多人同時進行遊戲，所以深受各界人士歡迎。

## 遊戲中的3個模式

| | |
|---|---|
| PLAY NORMAL | 是一個普通的模式，以完成23個MINI GAME為完成遊戲 |
| CHOOSE YOUR GAME | 可以從遊戲的23種MINI GAME中揀選3種來玩，1個人可以選3個遊戲 |
| TIME ATTACK | 在限時之內以得到最高的分數為勝 |




以下便為大家挑選了一些遊戲來介紹它的玩法，希望各位讀者在看過後會對這遊戲產生興趣吧，不過玩這些遊戲按掣一定要快！

## 玩法大披露

### ROBOT 偽•GETTER

這遊戲要幫一個驟看下去跟三一萬能俠沒大分別的機體合體，玩者只要順着顏色的次序來按便可，順利合體的話便會出現一部機體



### PIE LET蛋糕BE花球......

玩法就像擲標槍一樣，先連打紅、藍掣來助跑增加速度，然後按着綠掣調教角度，然後放手擲出，角度最好在47至55之間



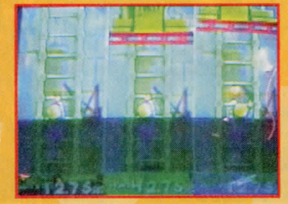
### HAIR 怒爆「髮」

這可以說是比較困難的一個，玩者先要聽教練打一次拍子，然後便要靠這一些拍子來「執生」，如果成功了的話便可以順利地把頭髮爆出來



### PIANO BEAT MANIA

玩者要在一首歌的時間內利用紅、藍這兩個掣轉換左右到黃色的地方，然後按綠色決定，玩者一定要在對手按之前答對



### CLIMBER 絕嶺雄峰•廁所之章

要依照梯級顯示的顏色來連打，最後便可以到達目的地「解決」，以最快的一個為勝利者，要注意的便是不要預先按定，因為這樣他是不會動的

### BOX魔術手

是遊戲中最考記性的一個，遊戲開始的時候是會出現一個圖案，之後便會不停地把該圖案的方向反轉，玩者便要在轉定了後選出正確的圖案，筆者建議盡快答對頭3個的答案




### BURGER

根據畫面顯示按掣放下食物，3個掣代表左中右3個位置，不過不可以多按，但玩者是可以一過按下3個掣的，這樣便可以增加效率



### BEANS BEANS 古代版

只要玩者是一個眼明手快的人，這遊戲是沒有難度，只要看着將會出現的豆的顏色來按便可，但是在遊戲末段那一些豆就像火山爆發一般湧出來





《HYPER BISHI BASHI CHAMP》的機身外觀





鳴謝：VIRTUAL ZONE

# COMING SOON

AD 製造商：CAPCOM 推出日期：冬季預定
基板：CPS III
AD FIG 2P

TEXT：KOTARO
協力：放課後占卜師古拉拉_B

## JO JO奇妙冒險

連載時間長達十年以上，《週刊少年JUMP》備受注目的漫畫作品《JO JO奇妙冒險》，早於九三年初，曾經由名不經的廠商COBRA TEAM，以原作第三部「STAND篇」為藍本，製作一個近似3D DUNGEON型式的RPG於SUPER FAMICOM上推出，遊戲重視戰鬥效果的表現，至今仍為人所津津樂道。事過境遷，五年後，廠商CAPCOM再次為此作品重新設計編製，以對戰格鬥的形式於業務用街機上登場，而且與五年前一樣，亦選用原作中最受歡迎，以特殊能力為世界觀的第三部「STAND篇」作為舞台，將故事中各個有趣的角色一一重現。

然而，CAPCOM會再次以製作《WARZARD》和《STREET FIGHTER III》系列的基板CPS III為平台，其中CPS III精確的計算度 和出色畫質的表現能力，想信曾睹的讀者也不會置疑，再配合CAPCOM多年開發格鬥遊戲的技術，要將荒木飛呂彥先生作品的獨有氣氛重現亦絕對不再是難事。

另外，在遊戲的製作訪問上，開發人員船水紀孝先生亦曾承諾遊戲會於明年夏移植至家庭用機種之上，雖然至今遊戲仍有很多不明的地方，可是對於《JO JO》的支持者而言確實是一個喜訊！

## STORY

故事「第二部」主角JOSEPH JOESTAR的外孫空条承太郎，擁有一種叫「STAND」(幽波紋，又稱替身)的超能力，由於承太郎的母親HOLY體內亦同樣潛伏着這種能力，但是相反地她就因為不能控制這種力量而被反噬。為了拯救受力量影響而倒下的母親，承太郎等人不惜前往遙遠的埃及開羅，找尋事件起因的元凶、JOESTAR家族的宿敵DIO，在有限的五十日之內將其擊敗，令一切回復正常。然而，在旅途中，承太郎亦被DIO所派出的殺手步步進擊……





## CONTROL

要數《JO JO奇妙冒險》最特別的地方，就是操作與一般CAPCOM的對戰格鬥遊戲有着不同，其中CAPCOM對戰格鬥遊戲一向的操作均由輕、中、重三種強度、拳蹴兩種攻擊的六個掣所組成，可是《JO JO奇妙冒險》則有所相異，除了保留八方向控桿操作之外，按鈕就由原來的六個掣刪減至輕、中、重三種不同強度的攻擊和專為召喚替身而設定的「STAND」四個掣所組成。





## MODE

在《JO JO奇妙冒險》遊戲中，主角空条承太郎會以原著為依歸，根據原作劇情進行，而其他的角色均會發生與原作故事中不同的劇情，令遊戲演出更為豐富。





## SYSTEM

以「STAND」作為戰鬥的方式，是《JO JO奇妙冒險》「第三部」和遊戲中的最大特徵，而各種不同特殊能力的分身，相對就成為了戰鬥當中的必殺技技倆。遊戲系統共分為主體和STAND兩個軸心，他們一心同體，只要STAND受到攻擊，主體亦會同時受傷，所以利用操作同時控制主體和STAND，就成為遊戲最吸引的地方。此外，玩者能視乎戰況而改變戰鬥方式，自由地控制STAND的出現或隱藏，其中STAND發動時除了令主體追加專用的「STAND COMBO」之外，更可以令主體的攻擊力提昇，而下方類似SUPER COMBO GAUGE之上的STAND GAUGE是表示角色發動STAND時的耐久力，但會否持有其他條件限制？就有待日後的公布！



## CHARACTER

遊戲中除了主要的六名角色之外，其實亦存着四名敵方角色，他們是ANUBIS神、惡魔EBONY DEVIL、女教皇HIGH PRIESTRESS和SETHAN神，而以下就是主要六名角色的介紹。

### 空条承太郎

STAND：白金之星STAR PLATINUM

故事中的主角，其中承太郎所持的「白金之星」是眾STAND中力量、速度和準誠度最高的一位。

### MUHAMMAD AVDOL

STAND：赤色魔術師MAGICIAN'S RED

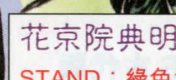
以占卜為生的魔術師，STAND是能自由操縱火焰的赤色魔術師。



### 花京院典明

STAND：綠色法皇HIEROPHANT GREEN

初受DIO控制，後被承太郎所相救，成為同伴的其中一人。



### IGGY

STAND：愚者THE FOOL

由JOSEPH JOESTAR旗下S.W.P.財團所發掘的野良犬，持有隨意變形的能力。



### JOSEPH JOESTAR

STAND：紫之隱者HERMIT PURLE

原作第二部的主角，亦是「第三部」主角空条承太郎的祖父。

### JEAN PIERRE POLNAREFF

STAND：銀之戰車SILVER CHAROT

由於為妹復讎的心被DIO所利用，因而向承太郎等人襲擊，及後被MUHAMMAD AVDOL所擊敗，




＊以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

# 情報揭示板

TEXT BY:小健健

## 《BEATMANIA》的姊妹作登場！！



KONAMI那隻玩節拍的業務用遊戲《BEATMANIA》在港可說是深受歡迎。而它的姊妹作又即快推出了。這遊戲名為《POP'N MUSIC》，基本上玩法可跟《BEATMANIA》差不多，都是根據音樂節拍及畫面中那串在直線中的符號按鍵。不過，《BEATMANIA》得5個鍵加一個盤，而《POP'N MUSIC》就有9個鍵！！故此相對地畫面就有9串符號！！呀~~，那麼同一時間要應付9個鍵，可真要三頭六臂了。這此預算會於9月下旬推出，日本每局200日圓。

另外，在剛過去了的星期六，在油麻地的VIRTUAL ZONE就舉行了一個《BEATMANIA》的選拔賽，而到場參賽的可真個個都是高手啊。







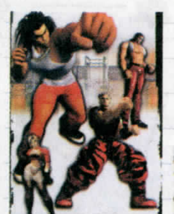
## KONAMI新街機遊戲登陸本埠！！

還記得大約在大半年前，KONAMI推出了一隻畫面超華麗、而且有大量名車給你選擇的賽車GAME《RACING JAM 》嗎？噢，原來它的續集——《RACING JAM CHAPTER II》已經來到香港了。而且已進駐於尖沙咀甘★及油麻地「VIRTUAL ZONE」啦，有興趣的朋友不妨去瞧瞧。

另外，KONAMI的一隻3D槍GAME《TERA BUST》亦已到港，這遊戲玩法有點像《VIRTUAL COP》，都是要拿著支槍向畫面的敵人射去。不過，這支槍就比較巨形，而且還會震，還有無限彈。灣仔「GAME鬆」有得玩。

## 通訊動作遊戲的神髓！！《SPIKEOUT》快將推出！！

WELL，《SPIKEOUT》這隻遊戲已公布了好一陣子，但我們還沒有好好的提及過啊。唔？究竟這是一隻怎麼樣的遊戲呢？其實這是一隻由SEGA以MODEL 3底板開發的動作遊戲。基本上玩法就有點像《DYNAMITE刑事》，都是在一個由多邊形構成的背景上跟敵人戰鬥。但最特別的，它不會像其他ACTION GAME般要眾多角色都擠在同一個畫面中，令到拉畫面呀、爭食呀這些事情發生。

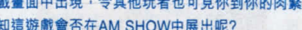


在這遊戲內，每個玩者都有一個獨立的畫面，玩者可在一個特定的空間內（如在數條街道之間）自由走動，攻擊敵人。又，若果你不敵的話，也可叫友人從遠方跑來助你戰鬥。除此之外，此GAME也加入了地形元素，角色可於一些高低不平的地方上（如樓梯）跟敵人戰鬥。說起來倒有點《VIRTUA FIGHTER 3》的味兒啊。而此遊戲將於今年秋季推出。





## NAMCO最新業務用作品



NAMCO的業務用遊戲，時常給人一個「過癮」、「有趣」、「富創意」的感覺。最近，該廠就公布了兩隻新的業務用遊戲，分別是賽車遊戲《RACE ON》及玩法承繼了《TOKYO WARS》的《GANMEN WARS》。這兩個遊戲最特別的地方是在每個玩者前有一個攝影機，用以攝下玩者的映像。而且，這個映像更會在遊戲畫面中出現，令其他玩者也可見你到你的肉緊表情。唔，不知這遊戲會否在AM SHOW中展出呢？



## 餐廳都有得玩貼紙機？

這陣子貼紙機在香港的熱潮可沒有半點減退跡象，每次行過商場總會見到三四部貼紙機並排著，而且款式也非常之新。最近，連美國快餐店「麥當當」也加入貼紙機的行列，在好幾間分店內都安裝了。就此看來，貼紙機還會在港受歡迎一段不短的時間。

## ARIKA推出新的業務用遊戲！！

曾開發《STREET FIGHTER EX》系列的遊戲廠商——ARIKA，將會推出新的業務用遊戲。而且，再不是繼續《STREET FIGHTER EX》系列了，而是開發新系列的遊戲，這就是《FIGHTING LAYER》。

也許多邊形格鬥是ARIKA的強項，所以這隻《FIGHTING LAYER》也是這麼樣的一隻遊戲。而且，很多在《STREET FIGHTER EX》系列中出現的格鬥系統，好像「GUARD BREAKE」、「SUPER CANCEL」等，都會在這遊戲內出現。不得不提的，此作品是NAMCO與ARIKA合作開發，而在AM SHOW中更會於NAMCO的攤位中展示。





## 彩京新的射擊遊戲！！

以射擊遊戲出名的遊戲廠商彩京，又有新GAME推出了，這就是彩京的名作《GUNBIRD》的續編——《GUNBIRD 2》。今次可選用的角色有5位，分別是ALUCARD、TAVIA、HEI COB及VALPIRO。而且此遊戲的人物設計更會由漫畫家夏元雅人負責。而他的作品就有《羅德島戰記》、《THE KING OF FIGHTRS 京》等。WELL，不知何時才會推出呢？





## SEGA推出STAR WARS業務用遊戲！！




WELL，這隻遊戲名為《STAR WARS TRILOGY》，是一隻3D SHOOTING遊戲來，而使用的底板就是MODEL 3。預定的推出日期就是今年冬天。

原來，SEGA已不是第一次開發「STAR WARS」的了，原來在4年前，SEGA的AM 3研已推出過一隻「STAR WARS」，同樣是3D SHOOTING遊戲，但用的卻是MODEL 1底板，所以畫面的多邊形構造可說是比較簡單。WELL，希望此GAME快出，讓我嘗試下做SKY WALKER。



## PlayStation版的逆移植！！《DEAD OR ALIVE ++》

大家知不知道TECMO曾推出一隻名為《DEAD OR ALIVE +》的業務用遊戲？唔，其實這隻《+》是把SATURN版《DEAD OR ALIVE》移植回業務用遊戲中。今回，TECMO就把PlayStation版的《DEAD OR ALIVE》移植往業務用遊戲上，變成這隻《DEAD OR ALIVE ++》。

基本上這遊戲是建基於PlayStation版的，但就在戰鬥系統上（如受身）作出了些微妙改變。而此遊戲會於10月上旬推出市面。




## 《超鋼戰記》LOCATION TEST啟動！！

上期本刊也有介紹過的CAPCOM 3D多邊形機械人對戰格鬥遊戲《超鋼戰記》，原來在日本已舉行了LOCATION TEST，好些玩者已試過這遊戲。原來這遊戲的操控跟《VIRTUA FIGHTER 3》差不多，都是用4個按鈕，分別是「GUARD」、「攻擊A」、「攻擊B」及「跳躍」。而回合系統就用了類似《VAMPIRE SAVIOR》那「IMPACT DAMAGE GAUAGE SYSTEM」，1 ROUND打勝了後仍會保持住那體力值。如是者，看來此GAME的推出日期已不遠了。

# 精武門

TEXT: KOTARO

## 序言



在這數期中，拙者已分別為大家介紹SNK旗下數隻著名的對戰格鬥作品，遺憾還有一隻似是而非的作品《KING OF MONSTERS》系列未能為大家詳盡介紹，希望日後有機會再和大家詳談吧！然而，在「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立～SNK篇」告一段落之前，拙者還要在最後為大家介紹一下與SNK有密切關係的廠商——ADK。其實ADK一直以來，均為SNK製作一些實驗型的對戰格鬥遊戲，其中《WORLD HEROES》系列、《痛快GANGAN行進曲》，以及年前的《NINJA MASTER忿～霸王忍法帖～》等等，都是為SNK創設了很多獨特而有趣的新奇系統。雖然，ADK至今所製作的遊戲產量仍屬少數，而且對於大部份玩者而言更是名不經傳，可是，ADK在開發對戰格鬥遊戲上着實是功不可沒，所以拙者有感今期為大家介紹一下ADK旗下的對戰格鬥作品，希望對於支持者ADK的你，或是對於ADK不甚認識的你也會鍾愛吧！

# 對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立・外傳～ADK篇

## 世界英雄、傳統變革——《WORLD HEROES》系列

### 《WORLD HEROES》



在格鬥遊戲盛行的九二年，ADK推出首隻對戰格鬥遊戲《WORLD HEROES》，雖然，其遊戲系統和概念都依據當時最受歡迎的對戰格鬥遊戲《STREET FIGHTER II》為藍本，可是，在操作上兩者就有着很大的差別。其中，以按掣長短作為攻擊強度等級和投技部份設定為專用掣，令對於不太精通CAPCOM系格鬥遊戲的玩者有了新的選擇。但是要數《WORLD HEROES》眾多項目中最具特色的地方，不得不提就是引入擂台要素的「DEATH MATCH」模式，令平平無奇的戰鬥方式上帶來新的衝擊。然而，《WORLD HEROES》並未因此而一舉成名，不過能於玩者腦海留下深刻的印像，在當時來說確實並非一件易事，所以從另一個角度面去看，《WORLD HEROES》的出現無疑是成功。

### 《WORLD HEROES 2》



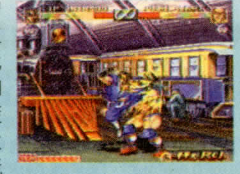
事隔半年，《WORLD HEROES 2》再度推出，除了由原來的八名色色增加至十四名之外，系統上亦有大幅度的改進，其中，新設計飛行道具倍返系統，令不持飛行道具的角色亦同樣擁有以飛道具作為戰術之效果，而反擊投技系統，更令投技判定極地強的設定帶來新衝擊。此外，前作中輕攻擊連打和重攻擊連續的設定亦改良成為「COMBINATION」系統，對於日後的格鬥遊戲引進了新的指標。還有，前作中遊戲性評價極高的「DEATH MATCH」模式，亦引入拳擊元素「受損回復」系統，令遊戲性更上一層樓。

### 《WORLD HEROES 2 JET》



改良版的《WORLD HEROES 2 JET》，在《WORLD HEROES 2》推出一年後再響歸來。然而，今次《WORLD HEROES 2 JET》集中於遊戲模式上的改良，原來的「STORY MODE」就變成以單對隊伍形式的「超武會MODE」，而大受好評的「DEATH MATCH」則變成以練習為主的「武者修行MODE」。此外，投技操作設定也改良成挑發和偽裝氣絕暈眩系統，新追加的DASH、BACK DASH、字幕SUPER、以及角色對戰參數等系統，亦令遊戲的樂趣性大增。

### 《WORLD HEROES PREFECT》



是為《WORLD HEROES》系列完成度最高的版本，將以往的系統歸納為一，再次修整設定重現。在基本操作上，放棄原來的簡單基準，取而代之是《SAMURAI SPIRITS》及《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》中，以輕、中、重為藍本的操作設定。雖然，在攻擊變化上確實有着很大的改良，但是，無疑未有顧及到一直支持遊戲的玩者。另外，遊戲亦引進與POWER GAUGE相類的「HERO GAUGE」系統，而「破壞飛行道具」、「EXTRA ATTACK」及「究極奧義」等都是參考近期格鬥遊戲的概念所設計而成，務求令遊戲更為豐富。然而，《WORLD HEROES PREFECT》中最特別的格鬥元素，可算是業界初所引入的「防禦崩攻擊」和「打擊防禦攻擊」系統，其中對於日後的格鬥遊戲發展影嚮深遠之外，同時更為SNK的對戰格鬥遊戲帶來新的啟發。

## 其他作品

### 《痛快GANGAN行進曲》



於九四年中，ADK繼《WORLD HEROES》系列後又一格鬥作品，雖然在風格、操作和表現上，ADK亦希望力求創新，可惜遊戲卻並未因此而受落，所以最後亦無疾而終。

### 《NINJA MASTER　～霸王忍法帖～》

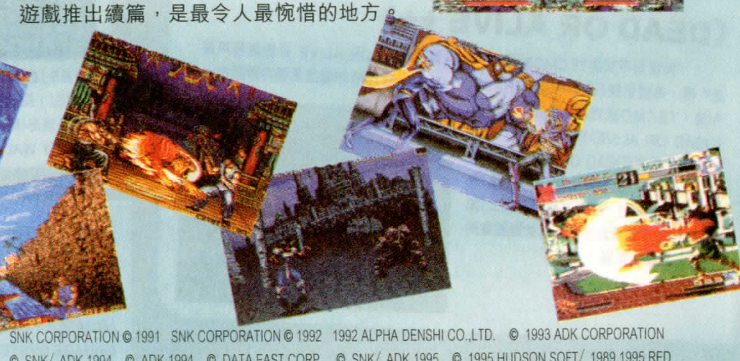


ADK首隻以武器為主的對戰格鬥遊戲，除了在武器使用上下了一番苦功之外，必殺大系也是同類型格鬥遊戲中最豐富，連續技別出心裁，自主性和流暢性極高，是ADK一眾遊戲中最為出色的作品。雖然，遊戲的受歡迎程度和評價也相當之高，可惜對於近年已經傾向減產的ADK，卻並未有意為遊戲推出續篇，是最令人最惋惜的地方。

## 後記

其實，除了廠商ADK之外，SNK旗下的SAURUS、DATA EAST、HUDSON、SUNSOFT、VISCO和TECHNOS.JAPAN等廠商亦曾經前後為其推出過格鬥遊戲，可是遊戲數量太多不能盡錄，或許再有機會討論此話題時，才為大家介紹一下他們的遊戲吧！

另外，下期開始的「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立」中，拙者會為大家介紹確立3D POLYGON對戰格鬥遊戲的廠商SEGA，細說一下該公司的發展歷程。



文：穫奇

# 舊機經典遊戲

機種：MEGA DRIVE
製造商：SEGA
發售日：1989年7月1日
售價：6000日圓

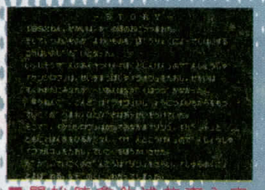
## 北斗之拳～新世紀末救世主傳說～

### 呵啦呵啦呵啦～～!!




## 遊戲回顧

雖然「北斗」已不是第一次移植往家庭遊戲機，可是過往的紅白機版畫面真的是不堪入目(雖然可玩性不低)，亦因為這樣的關係，這個Mega Drive版便更加受歡迎了。配合其雙重捲動機能，所有城鎮等地方亦充滿了立體感，加上以當時極受歡迎的漫畫為題材，這遊戲不吸引才怪。



■開始時會敘述故事內容「199×年……。」



■背景是雙重捲動的。



■於地圖上選擇想去的地方。

## 激烈的故事

和紅白機版不同，這個Mega Drive版並不是以雷奧一篇為題材，取而代之的是修羅篇！和漫畫一樣，尤莉亞死去，伴著健次郎身邊的阿玲和柏特已長大成人，不少強敵亦於這段時間內出現，比如元斗等，到最後的修羅國也是漫畫內最白熱的部份，單是故事已是吸引之極。



■阿玲和柏特長大了。



■這不是元斗的法老哥嗎！？



■修羅國並不是說笑的。

## 最令人懷念之處

直到現在仍深深留在腦袋裡的，便是這遊戲的系統。遊戲基本上只是一個單純的橫向動作遊戲，沒有特別的背景和效果，可是卻帶給人強烈的北斗之拳味。當健次郎一拳打中敵人時，那嘍囉便會應拳飛開，除此之外，其頭部及身體各部份更會爆出血來，實在是充滿了血腥和快感。



■充滿了世紀末的氣氛。



■健次郎的腳……太強了。

另一方面，不可不提的便是角色的升級系統了，畫面的下方設有一條Power棒，當健次郎打低敵人時便會一點一點的上升，到達一定程度便會升級，這時便精彩了，升級的同時健次郎的衣服會即是爆開，接下來其姿勢亦會作出變化，這樣子就是平時行走時亦會打出爆裂拳或腳，實在刺激！

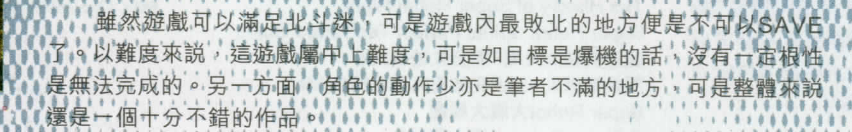


■Level Up的一瞬，爆衫！



■平時走路的姿勢亦不同了。

## 遊戲的弱點



雖然遊戲可以滿足北斗迷，可是遊戲內最敗北的地方便是不可以SAVE了。以難度來說，這遊戲屬中上難度，可是如目標是爆機的話，沒有一定根性是無法完成的。另一方面，角色的動作少亦是筆者不滿的地方，可是整體來說還是一個十分不錯的作品。



■一些迷宮是死亡的重要關鍵。



■除了按拳腳外，沒甚特別。

遊言戲語

# 第二十二回 超級機械人大戰的世界

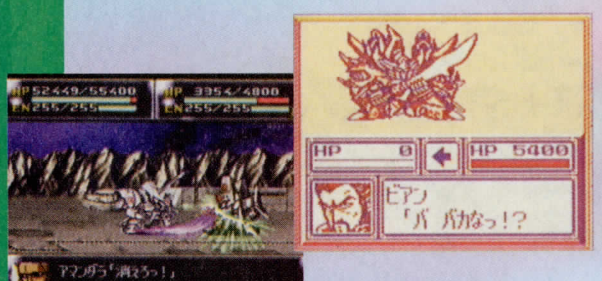
by HAJIME少尉

## 引言

好了，在經過多番的折騰之後(^_^;)，由這期開始，少尉便會在這裏為大家介紹一下有關《超級機械人大戰》的東東。本來想為大家講解一下一些有關完結篇的秘密的，不過非常不巧地，執筆之時方才發覺將會有一隻資料碟將會推出，而且其中更會收錄了整個系列的全部資料，這樣少尉這些年苦搜集回來的資料大家在10月29日付出6800日圓便可以得到了(甚至更齊全呢……)，那……怎麼辦呢？在詢問過各同事的意見後，發覺到由於言語問題，一般玩者就是玩過了整個《機戰》系列的全部作品也好，對故事內容仍是不甚了解的，所以便想到改為借此簡略介紹一下《機戰》系列將古今二十多年機械人動畫共冶一爐的「原創故事世界」，希望不論閣下是否超級機械人迷都同樣喜歡。

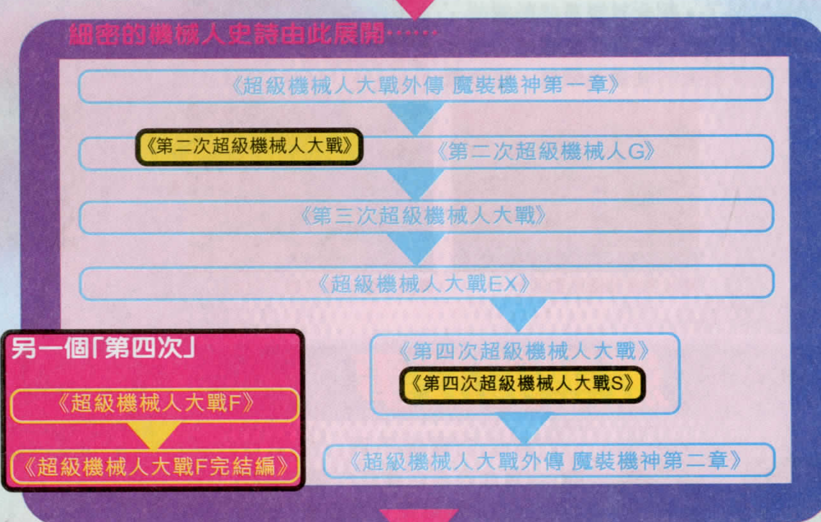
## 歷史從這　開始……

基本上，《機戰》的故事世界是由多套不同作品串連而成的，除了外傳之外，其中還包括了所謂「平行世界」的作品，而根據事件發生先後來編排的話，可以參考下表。




## 超級機械人大戰年表

作品名(遊戲軟件)




## 平行世界？

值得留意的是，雖然《SUPER ROBOT SPIRITS》是N64上的格鬥作品，但在故事上他是繼承自《新》的(一年之後)，而且令人意外的是，在小說故事中竟然有來自《第四次》、《F》中的主角專用機「曉擊霸(ヒュッケバイン)」和「轟格殊(グルンガスト)」的量產型：「曉擊霸MK.II」與「轟格殊貳式」出現！而且如果大家沒有忘記的話，在《新》中出場的SRX部隊除了同樣是使用PT(PERSONAL TROOPER)的，而且R2駕駛員拉迪斯(ライディース)的左手，就是在「曉擊霸」的起動實驗意外中失去！換句話說，《新》不但是「另一個《機戰》世界」那麼簡單，甚至很可能是《第四次》、《F》以後若干年後的世界。至於往後的發展如何，就要看《SUPER ROBOT SPIRITS》或是《新》的續篇了

下期將會為大家簡述一下《第二次超級機械人大戰》(史稱「DC戰爭」)前後的故事內容，此外，如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com，那麼下期見啦


**參考著作：**

魔裝機神攻略Guide
Super Encyclopaedia Super Robot Wars
The History of Super Robot Wars
Super Robot Spirits Perfect Technique Guide
超級機械人大戰F完全攻略Guide
超級機械人大戰F完結篇完全攻略Guide
Super Robot大戰大圖鑑
全Super Robot大戰大百科2




## 總評:

縱觀近期最受矚目的遊戲，不得不提就是KONAMI本月於PlayStation上推出的大作《METAL GEAR SOLID》，除了贏得口碑之餘，坊間炒賣情況亦成一眾茶餘飯後的話題，可是對於拙者而言，遊戲似乎未免略為短了一點，或許，好的遊戲是貴精不貴多吧！其他新作方面，《CAPCOM GENERATION～第一集 擊墜王之時代～》亦是近日熱賣的遊戲之一，從而又一次印証經典作品的吸引之處，想信往後的系列亦會同樣大受歡迎。(KOTARO)

## THE LEGEND OF HEROES IV 朱紅雪




PlayStation/SRPG/GMF/5800日圓



由電腦移植到PS的遊戲，基本上是完全移植的，但是仍有一些地方不同。在大的優點便是LOAD碟的時間很快，令人玩的時候可以很流暢，特別是在移動的時候，不像電腦版般每經過一個版面都要讀碟，這樣可以省回了不少時間。不過遊戲中的人物在畫面上太大，而且將畫面拉近了，很難分別出方向。(非洲)

**評分**

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:—

*平均分:2.75分*

英雄傳説這個系列，終於連最新的一集亦移植到家庭遊戲機了，感覺上GMF公司為了迎合遊戲機用家的要求，將人物在畫面中的比例增大了，但玩起來卻有點不自然，自由度極大的故事系統做得不錯，可自動或手動的戰鬥系統亦可省掉不少操作的時間，但最吸引自己的則始終是遊戲那沿用自電腦版的音樂；喜歡RPG遊戲的人不妨一玩。(J.J)

**評分**

機械/ 人物:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:4.5分
故事:4分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:3分

*平均分:3.5分*

## GTA GRAND THEFT AUTO



PlayStation/ACT/SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT/6800日圓



美國製作遊戲一向給筆者一個不太好的感覺，覺得可玩性不及日本製作的遊戲，但是GTA令我完全改觀，它的設計和形式是日本製作的遊戲之中沒有的，可以説是很另類，而且遊戲中車的設定十分仔細，玩遊戲之餘還可以聽聽那些節奏強勁的搖滾樂，在城中四處亂闖，實在太爽快了！唯一美中不足是它的畫面稍遜。(古拉拉_B)

**評分**

人物/ 機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:—

*平均分:3.125分*

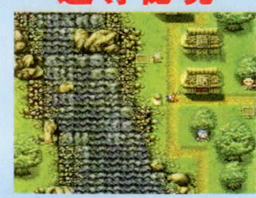
已於早較前推出的美版遊戲《G.T.A. GRAND THEFT AUTO》，現在移植至日版之上，以原創性和構思而言，確實頗為有趣，可惜對於一些衛道之士來説或許不太接受。畫面方面，遊戲以3D POLYGON所構成，表現效果一般，而操作性和投入度亦未如理想，難度不高，變化也不算大，屬於較易上手的一類型遊戲。(KOTARO)

**評分**

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——

*平均分:2.88分*

## 河川垂釣～追尋秘境～



PlayStation／RPG／PACK IN SOFT／4800日圓



雖然遊戲的畫面説不上是次世代，可是其遊戲性卻絕不差。可能筆者對釣魚遊戲一向存有好感，這一類的釣魚RPG更是不可多得。以釣魚來提升經驗值十分有趣，遊戲內各種道具也是和魚有關的，加上可選用的人物共有6人，每人也有著自己的故事，實在使人有一玩再玩的衝動。除畫面較差外，整體來説也是一個不錯的遊戲。(積奇)

**評分**

人物／機械:2.5分
畫面:1.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:4分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——分

*平均分:2.8分*

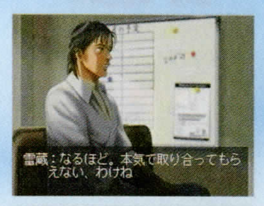
以筆者的角度來看，這一隻是最有趣的釣魚遊戲，它的操作方法簡單，所以很容易上手，它融入了一點RPG的原素，亦有不同的角色可以選擇，而且每一個角色也有不同的故事，令人在玩的時候不會被那單一的玩法而覺得悶，好可惜這一集跟超任時推出過的沒有太大的分別，只不過是加插了一點動畫片段，但這絕對是是消磨時間的好選擇。(非洲)

**評分**

機械/ 人物:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

*平均分:3分*

## 時空探偵DD 2




PlayStation/AVG/ASCII/6800日圓



這個時空偵探的第二集與前作雖然同樣是AVG遊戲，但是玩法卻是截然不同，因為前作可以到不同地方拿取ITEM來解破一些謎團，而第二集只要不斷在同一區域走來走去撞晒所有EVENT，便可以過關，這就是最大的致命點。在畫面方面，今集卻將前作立體多邊形變成2D來顯示，只不過在遊戲途中加插了一些CG片段，而這兩點已令筆者感覺到十分失望。(怪傑)

**評分**

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:2分
投入度:1分
原創性:1.5分
難易度:1分
移植度:—

*平均分:1.88分*

這次是第二集的遊戲，不過沒有沿用上集的多邊形人，而改用了2D畫面並加上電腦動畫片段是一個改善，還有採用了橫山智佐等著名配音助陣，演譯精湛，令遊戲生色不少。選擇畫面中的項目時利用了改變焦點的手法，令人感覺更真實，還附加了。唯獨是人物造形方面不太討好，及2D移動時的EVENT是要玩者在地圖裏「左兜右兜」才會出現。(古拉拉_B)

**評分**

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:4分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——

*平均分:3分*

## CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王時代~



PlayStation,Sega Saturn/STG/5800日圓


筆者由於非常喜愛19系列，故此認為今次CAPCOM一次將三隻遊戲收錄，確是一件值得鼓勵的事。此外，遊戲在忠實地移植之餘，連所有的秘技也沒有改變，令筆者立刻將家中弄得反轉，務求找回那張秘技紙。此外，遊戲的「COLLECTION」模式亦值得讚賞，令筆者終於可以知道當時19系列是何等受歡迎。只是那個「Screen Type 3」則較為"搞野"，而真正作用不大。(Agent X)

**評分**

人物／機械:4.5分
畫面:4.5分
音樂／音效:4分
故事:——
操作性:4.5分
投入度:5分
原創性:——
難易度:4分
移植度:4.5分

*平均分:4.43分*

WELL，一輪懷舊遊戲熱潮下，CAPCOM也加入份兒。而這些遊戲說移植度是多餘的，因為以次世代遊戲機來玩紅白機時代的遊戲，怎有不是完全移植之理。所以這些遊戲我較着重廠商的誠意，好像有否加入其他設定資料、甚至是計劃書等。唔，以這隻遊戲而言，當時的甚麼插畫、設定資料都落到蠻豐富，又有遊戲解說，又有攻略，可說已合格。但若果在表現手法上加點新意思，好像NAMCO的博物館概念也蠻不錯。(小健健)

**評分**

人物／機械:3.6
畫面:3.7
音樂／音效:4.1
故事:——
操作性:3.9
投入度:4.5
原創性:3.3
難易度:4.1
移植度:5

*平均分:4.02*

## ASTRONOKA



PlayStation/SLG/ENIX/358港元


作為一個宇宙農夫，究竟可以養什麼出來呢？在遊戲中有很多古靈精怪的宇宙蔬菜，在你培育蔬菜時，不免會有害蟲到你的田 破壞，玩者在這遊戲中便要面對這各式各樣的困難，成為宇宙第一的農夫。遊戲的變化很大，而且自由度也很高，不過筆者覺得比較可惜的便是有關比賽的事，因為沒有明顯的提示，所以很容易錯失機會。(非洲)

**評分**

人物／機械:2.5分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:—

*平均分:2.86分*

這個就是少有以農夫為題材的遊戲。當中的人物和害蟲BABU真是可愛。遊戲中的BABU A.I.成長系統、陷阱佈局和種子交配系統都是遊戲中的最大特色，這亦都是筆者最欣賞的地方，因為可以讓玩者想想陷阱位置和開發新蔬菜，令玩者不會感到沉悶。再加上玩者需要要參加比賽，來令自己的排名提高，這真是一個不俗的遊戲。(怪傑)

**評分**

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:2.5分
故事:--
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:—

*平均分:3.29分*

## BLACK/ MATRIX



SEGASATURN/ SRPG/ FLIGHT PLAN,NEC Inter Channel/ 6800日圓


世界觀與真實世界顛倒，如將撒旦列為大善神，神則是大惡神，七宗罪成為七種美德，可見是一種嶄新的突破。再加上有一流的人設，外表已很完美，遊戲的系統複雜，在戰略上增加不少樂趣，只可惜遊戲中沒有動畫，浪費了一流的人設，此外宣傳不足，有不多人認識此遊戲。(MS)

**評分**

機械/ 人物:4.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:4.5分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3.5分
移植度:——

*平均分:3.37分*

這筆者期待已久的遊戲之一，當玩者第一次看到這遊戲時，已經深深被其人設和世界觀所吸引着，這還是筆者喜愛的SRPG啊，所以在它推出時，筆者的確十分開心。但是這遊戲卻沒有我想像中的那麼好，因為戰鬥方式有點沈悶，而且戰略性也不太高，但可取之處便是這遊戲有很多新的系統，給人一個新鮮的感覺。(非洲)

**評分**

機械/ 人物:4分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:4分
故事:4.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——

*平均分:3.63分*

## 風之丘公園裏



PlayStation/AVG/TECHNOSOFT/ 5800日圓


遊戲為多次元的電子小說，透過問題選擇令故事出現分歧及好感度構成影嚮，人設方面由一直為《電擊PlayStation》繪製CG插畫版頭的C次郎先生負責，所以作畫質素效果之高不容置疑。至於故事和音效方面，亦屬於情雅脫俗的一類，不過對於拙者而言，這類遊戲的確很難於遊戲性予以評價，只能說句喜愛閱讀小說的玩者應該會略為受落吧！(KOTARO)

**評分**

人物/ 機械:4分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——

*平均分:3.38分*

以日本遊戲雜誌的插畫師「C次郎」為人物設計，這遊戲給人的第一印象是有很強烈的同人風格，但與此同時，大家相信亦會同意這遊戲的畫面有很高質素(不論畫面本身或解像度)，而鋼琴伴奏的BGM亦令遊戲的氣氛更為浪漫，總而言之就是玩起來會有很舒服的感覺，但始終這遊戲是個電子小說式的追女仔遊戲，不懂日文的話會令樂趣降低很多。(J.J)

**評分**

機械/ 人物:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:4.3分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

*平均分:3.66分*

## NAVIT




PlayStation/SLG/MEM/5800日圓


題材非常有趣的作品，當中玩者主要扮演一名交通控制員，負責維持路道暢通以及應付突發事件。基本上，遊戲的難度在於如何控制交通燈的轉變時間，從而改變交通流量，令路道不會出現阻塞的情況。如果大家日常早已受夠塞車之苦的話，不妨玩下這隻遊戲，看能否找出一個治本的方法！(Agent X)

**評分**

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:5分
難易度:3分
移植度:——

*平均分:3.64分*

一個頗有創意的模擬遊戲，玩者可以一嘗交通指揮的滋味(雖然不是親身指揮，但是調節交通的感覺也不錯)，創意是有但是技術仍然不足，一來遊戲中的輔助說明不足，即使遊戲中有一個教導玩者去玩的選項，也應該在初玩時附加一些說明，二來畫面略嫌有點單調，如果改為用一些Q版的車或者會更好。始終，在平時塞車等候時，卻不會有這個閒暇想想如何改善交通……(古拉拉_B)

**評分**

人物/ 機械:2.7分
畫面:2.7分
音樂/ 音效:2.7分
故事:ーー
操作性:3.4分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——

*平均分:3分*

## 彩虹閃耀～轉轉大作戰



PlayStation/PUZ/ASCII/5800日圓



這個方塊遊戲的創意真的是十足，可是好與不好卻見仁見智。遊戲進行時角色們的動作十分過癮，加上插圖甚多，的確十分熱鬧。可是以Puzzle遊戲來說這個便略嫌難度過高了(可能小弟不是這類遊戲的人材吧！)，而且遊戲的系統亦不易掌握，想玩得好便要多下苦功了。(積奇)

**評分**

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：－－

**平均分：2.7分**

又有新推出的PUZ遊戲了……雖說遊戲本身的系統有着其原創的地方，玩起來亦頗花心思，但始終是覺得這類遊戲已經太多了，若不是要做評壇的話，在下大概一輩子也不會開這遊戲來玩吧……這遊戲較吸引人的地方是找了不少找了不少著名配音員，而碟面(原裝！)上的圖案亦頗為抵死。(J.J)

**評分**

機械／人物：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：1分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

**平均分：2.57分**

## 每天都是星期貓



PlayStation/SLG/BANDAI/328港元



一隻模擬養貓遊戲，而且內裡的貓兒動作也可算是流暢及豐富，而且「EVENT」又多，例如可以替牠們洗操、病的時侯又要帶牠們去看醫生，不過最要命是還是可以替牠們相親，而且牠們甚至會生BB。另外，我也很欣賞此GAME的貓散發著真貓的性格，好像會四處大小二便、喜歡跳上床及當你罵了牠後，牠會不睬你的。不過，有時略嫌遊戲較千篇一律，玩得久會悶。(小健健)

**評分**

人物／機械：3.9
畫面：3.9
音樂／音效：3.8
故事：——
操作性：3.7
投入度：3.4
原創性：4.1
難易度：3.8
移植度：——

**平均分：3.8**

可能是筆者也有養貓的關係，這遊戲給與的感覺此終也是不夠真實。比如用某一種道具和它玩耍，它便永遠也只是做著相同的動作，這樣子實在有夠悶。撇開養貓的一環不說，其餘的部份如貓字典和購物等，資料性十分豐富，可是如有真貓可養的話，實在找不到甚麼原因來買這遊戲。(積奇)

**評分**

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：－－分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：－－

**平均分：2.5分**

## Mystic Mind~搖動的思念



PlayStation/SLG/MYCOM/6800日圓



這遊戲最有特色的地方莫過於玩者可以在遊戲途中向異性告白，之後亦都可以追求另一位女主角，令玩者可以成為一位負心人，而且玩者亦都可以選擇男或女主角進行遊戲，這樣更加令這遊戲的自由度大大提升。筆者覺得在遊戲內的EVENT畫面以及OPENING做都很好。(怪傑)

**評分**

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：2分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：—

**平均分：2.81分**

一隻戀愛模擬遊戲，當中最大的特色，就是玩者可以選擇扮演男主角或女主角來開始遊戲。難道男女平等終於實現了？還是遊戲商也開始注意到女玩家的市場需要？總括來說，除了以上那點較為有創意之外，遊戲本身的創意其並不新鮮，不過遊戲的OPENING尚算不錯，只是遊戲進行時的變化較少，難免令人出現沉悶的感覺來。(Agent X)

**評分**

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

**平均分：2.88分**

## METAL GEAR SOLID




PlayStation/KONAMI/ACT/385港元



千呼萬喚始出來！經過多時的期待，這作品終於再有新的版本出現。這遊戲的動作流暢，對應Analog方面做得非常不俗，而在視點方面亦非常親切。惟有點美中不足的，就是遊戲時間略為短了一點，對於一些資深玩家可能會覺得有點不夠，但幸好這遊戲的重玩價值仍是很高，多玩幾次不會覺得厭膩。(小寶寶)

**評分**

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：--

**平均分：3.625分**

這是一隻軍事味極濃的ACTION GAME，而且無論怎樣看這也是一隻製作十分認真的一隻遊戲。從各人物的動作、武器使用時的畫面效果(好像在槍嘴的火花、紅點瞄準器等)、甚至是劇情的編排中可見一斑。而這遊戲之佈局根本就活像一套好來塢的動作電影，而遊戲也有給你充分的說服力說給你知你是一個特務、甚至是一個拯救國家的無名英雄。若果要說此遊戲的缺點，只可說是故事略為短了點。不過這絕對是一隻值得一買的遊戲。(小健健)

**評分**

人物／機械：4.5
畫面：4.8
音樂／音效：4.6
故事：4.1
操作性：4.3
投入度：4.9
原創性：4.8
難易度：4.0
移植度：——

**平均分：4.5分**

## BANJO KAZOOIE



NINTENDO 64/ACT/RARE/美版遊戲



這遊戲的最大特點就是相信會是玩者可以在進行遊戲轉換角色來通過一些那角色才能通過的地方，而當中牠倆的SPECIAL MOVE真的很多，令娛樂性增加，不過另一方面，這麼多COMMON是很難一次過記下(可能會忘記了)，再加上主角要透過學習才使用SPECIAL MOVE，這是筆者不喜歡的地方，而筆者欣賞的就只有角色和這遊戲世界觀。(怪傑)

**評分**

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：—

**平均分：3.06分**

NINTENDO 64注目的動作遊戲之一，或許，有很多人會以《SUPER MARIO 64》與《BANJO-KAZOOIE》作比較，可是，拙者則有另一種見解。無疑，後者在遊戲以至操作上的而且確與前者確有很多相似的地方，但是，以遊戲性而言後者就遠勝於前者，而且設計心思上亦與前者並不遜色，畫面和音效等各方面也絕不馬虎，是近期NINTENDO 64較出色的遊戲之一。(KOTARO)

**評分**

人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

**平均分：3.75分**

# 遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

## 接觸層面最廣泛的遊戲選舉


地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175　　EMAIL：cineaste@glink.net.hk


## HYPER有腦PlayStation榜



1st　SD高達G GENERATION　BANDAI　35票

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2nd | 3×3 EYES 轉輪王夢幻 | KING RECORD | 30票 |
| 3rd | 美少女夢工場 口袋大作戰 | NINELIVES | 29票 |
| 4th | 生化危機2 DUAL SHOCK VER. | CAPCOM | 27票 |
| 5th | 生化危機 DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER. | CAPCOM | 19票 |
| 6th | PUZZLE BOBBLE 4 | TAITO | 17票 |
| 7th | BOMBERMAN FANTASY RACE | HUDSON | 12票 |
| 8th | 鋼仁戰記 | TMF | 11票 |
| 9th | ABALABURN | TAKARA | 10票 |
| 10th | GUNBARL | NAMCO | 3票 |

## HYPER有腦SATURN榜



1st　櫻大戰2～求你別死去　SEGA　41票

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2nd | 魔導物語 | COMPILE | 30票 |
| 3rd | 超級機械人大戰F(完結編) | BANPRESTO | 27票 |
| 4th | DEEP FEAR | SEGA | 19票 |
| 5th | THE KING OF FIGHTERS 97 | SNK | 18票 |
| 6th | 慟哭 FINAL EDITION | DATA EAST | 13票 |
| 7th | LUNAR 2 ETERNAL BLUE | 角川書店／ESP／GAME ARTS | 10票 |
| 8th | LANGRISSER 5 | MASIYA | 8票 |
| 9th | 狙擊千金小姐 | CRYSTAL V | 5票 |
| 10th | DREAM GENERATION | MASIYA | 3票 |

## 你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st FINAL FANTASY VIII | 33票 | 開發度？% | SQUARE |
| 2nd CYBERNETIC EMPIRE | 31票 | 開發度30% | 日本TELNET |
| 3rd DOKI DOKI PRETTY LEAGUE熱血乙女青春日記 | 29票 | 開發度99% | XING ENTERTAINMENT |
| 4th KOF京 | 20票 | 開發度100% | SNK |
| ? 山路賽車2 | —— | 開發度95% | ATLUS |



## 你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st ADVANCED VG 2 | 37票 | 開發度？% | TGL |
| 2nd 歡迎來到PIA CARROT 2 | 33票 | 開發度80% | NEC INTER CHANNEL |
| 3rd BIO HAZARD 2 | 30票 | 開發度？% | CAPCOM |
| 4th SLAYERS 2 | 14票 | 開發度100% | 角川書店／ESP |
| ? ROOMMATE W | —— | 開發度？% | DATAM POLYSTAR |



## 你最喜愛的 N64 遊戲

| | | |
|---|---|---|
| 1st 神奇計劃J | 37票 | ENIX |
| 2nd 火炎之紋章64 | 34票 | 任天堂 |
| 3rd 007金眼睛 | 25票 | 任天堂 |
| 4th 實況足球3 | 21票 | KONAMI |
| 5th SUPER MARIO 64 | 19票 | 任天堂 |

## 你最喜愛的街機遊戲



| | | |
|---|---|---|
| 1st TIME CRISIS 2 | 38票 | NAMCO |
| 2nd MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~ | 34票 | CAPCOM |
| 3rd 拳皇98 | 32票 | SNK |
| 4th 街霸3 2nd IMPACT | 17票 | CAPCOM |
| 5th 拳皇97 | 15票 | SNK |

## 你最喜愛的遊戲人物



| | | |
|---|---|---|
| 1st | 八神庵 | 26票 |
| 2nd | 莉娜 | 23票 |
| 3rd | LEON | 17票 |
| 4th | 可拉娜 | 15票 |
| 5th | 真宮寺櫻 | 7票 |



## 日本雜誌《電擊PlayStation》9月11日號，讀者人氣榜

統計日期截至9月9日



| 今回 | 前回 | 遊戲名 | 製造商 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | FINAL FANTASY VII | SQUARE |
| 2 | 7 | DOUBLECAST | SCEI |
| 3 | 2 | XENOGEARS | SQUARE |
| 4 | 5 | FINAL FANTASY TATICS | SQUARE |
| 5 | 9 | BIO HAZARD 2 | CAPCOM |

新城997 有腦事件簿









**新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動**

**接觸層面最廣泛的遊戲選舉**

# 「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

## 第81期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

PlayStation遊戲《惑星攻機隊》........................1名
黃志康Z853×××

《SAGA FRONTIER》海報........................1名
蘇雅賢Z145×××(1)

《快刀亂麻》海報........................1名
陳翠瑩P010×××(3)

《DAM DAM STOMLAND》貼紙........................2名
LAU CHI MAN Z078×××(6)
SIN WAI TAT P024×××(8)

《THE LAST BLADE》海報........................5名
蔡寶偉Z168×××(1)
何家樂Z163×××(1)
黎英輝Z516×××(4)
嚴啟峰Z440×××(4)
RODNEY AUI YEUNG D706×××(4)

《GUARDIAN RECALL》SPECIAL TRADING CARD........................2名
陳適詛K716×××(1)
鐘家樂Z627×××(1)

《ROCKMAN DASH鋼鐵之心》海報........................5名
許傑康K546×××(6)
謝嘉健Z645×××(5)
梁子敬Z520×××(2)
徐國亮Z988×××
葉榮森Z409×××(2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

### 合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時~9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

### 遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

### 今期獎品

《G GENERATION》海報........................1名
《NOON》貼紙........................1名
《DAM DAM STOMLAND》貼紙........................5名
《METAL GEAR》軍牌........................2名
《SENTIMENTAL GRAFFITI》墊板........................3名
《ROCKMAN X》遊戲機........................2名
《PARAPPA》公仔匙扣........................1名

## HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期:9月22日

姓名:________________ 年齡:________

身份證號碼/護照號碼:____________ 聯絡電話:____________

地址:________________________________

________________________________

電郵地址:(如適用)________________________

*(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)*

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:____________ ____________
遊戲生產商:____________ ____________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:____________ ____________
遊戲生產商:____________ ____________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:____________ ____________
遊戲生產商:____________ ____________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:____________ ____________
遊戲生產商:____________ ____________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:____________ ____________
遊戲名稱:____________ ____________
遊戲生產商:____________ ____________

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至9月9日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

### HYPER有腦PlayStation榜

□1.GURUGURU大作戰
□2.時空偵探DD 2
□3.拳皇 京
□4.ASTRONOKA
□5.CAPCOM GENERATION第1集
□6.KING OF BOWLING 2
□7.任性桃天使
□8.英雄傳說IV朱紅水滴
□9.PARA STATION
□10.GTA
□11.LUCIFERD
□12.銃夢
□13.NAVIT
□14.METAL GEAR SOLID
□15.風之丘公園
□16.每天都是星期貓
□17.MYSTIC MIND
□18. SD高達G世紀
□19. 3×3 EYES轉輪王夢幻
□20.美少女夢工場 口袋大作戰

### HYPER有腦SATURN榜

□1.BLACK / MATRIX
□2.CAPCOM GENERATION第1集
□3.美少女雀士~心跳夢魔特別版
□4.少女魔法師
□5.SLAYERS ROYAL 2
□6.超級機械人大戰F完結編
□7.櫻大戰2~求你別死去
□8.魔導物語
□9.拳皇'97
□10.夢幻模擬戰5
□11.惡魔城X~月下之夜想曲
□12.DEEP FEAR
□13.LUNAR 2 ETHERAL BLUE
□14.HIGH SCHOOL TERRA STORY
□15.狙擊千金小姐
□16.DREAM GENERATION
□17.壞樣特急
□18.GUARDIAN FORCE
□19.慟哭FINAL EDITION
□20.WACHENRODER

*※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。*

# 新GAME時間表

## PlayStation

### 玖月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月10日 | 心情浮動 MY BABY | ACCELER | 4800日圓 | ETC |
| | COCKTAIL HARMONY | ASTROL | 5800日圓 | ETC |
| | 怒・首領蜂 | SPS | 5800日圓 | STG |
| | 誕生 21 | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | SLG |
| | DOKI DOKI BOYACCHIO | KING RECORD | 5800日圓 | 不詳 |
| | 封神演義 | 光榮 | 6800日圓 | SRPG |
| | DOLPHINS DREAM | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| | MAGICAL MEDICAL | KONAMI | 5800日圓預定 | RPG |
| | BULE BRAKER BURST~往笑顏的明天~ | HUMAN | 5800日圓 | AVG |
| 17日 | ■ GUBBLE | ASK 講談社 | 4800日圓 | ACT |
| | ■ CAPTAIN COMMANDO | NEW | 4800日圓 | ACT |
| | ■ SPAWN The ETERNAL | HUDSON | 5800日圓 | ACT |
| | ■御神樂少女探偵團 | HUMAN | 6800日圓 | AVG |
| | SRPG 創作室 | ASCII | 5800日圓 | ETC |
| | 山路賽車 MAX2 | ATLUS | 5800日圓 | RAC |
| | 蒼狼與白鹿・元朝秘史 | 光榮 | 6800日圓 | SLG |
| | BISBIS SPECIAL | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| | U.P.P. | PANZOR SOFTWARE | 4800日圓 | 不詳 |
| | 迴旋尾巴 | BANDAI | 5800日圓預定 | ACT |
| | 蘭末的大江戶雙六 慶應遊擊隊外傳 | VICTORY SOFT | 5800日圓 | ETC |
| 23日 | ■心跳 PRETTY LEAGUE 乙女青春日記 | XING ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | ■ KNIGHT &BABY | THOM SOFT | 5800日圓預定 | 不詳 |
| | ■ RALLY DE AFRICA | PRISM ARTS | 5800日圓 | RAC |
| | THE GAME MAKER | ACCELER | 5800日圓 | SLG |
| | END SECTOR | ASCII | 5800日圓 | 不詳 |
| | ADVANCED V.G. 2 | TGL | 5800日圓 | FIG |
| | 成為駕駛員吧! | PACK IN SOFT | 5800日圓 | SLG |
| | STREET GORGEOUS KING | ENIX | 5800日圓 | 不詳 |
| | OVERDRIVING 3 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | RAC |
| | CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~ | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生 | KSS | 5800日圓 | SLG |
| | DESTREGA | 光榮 | 5800日圓 | FIG |
| | 三國志 2 | 光榮 | 5800日圓 | SLG |
| | 織田信長傳 | 光榮 | 6800日圓 | SLG |
| | 神氣十足組 | 講談社 | 4300日圓 | PUZ |
| | DX 億萬富翁遊戲 2 | TAKARA | 5800日圓 | 不詳 |
| | Blaze & Blade Busters | T & E SOFT | 4800日圓 | ARPG |
| | NAMCO ANTHOLOGY 2 | NAMCO | 5800日圓 | ETC |
| | 第五元素 | HUDSON | 5800日圓 | AVG |
| | SLAYERS WONDERFUL~ | BANPRESTO | 6800日圓 | RPG |
| | 將棋王 | 童 | 1980日圓 | TAB |
| | MINI四驅 爆走兄弟 LET'S AND GO!! WGP HYPER HIT (THE BEST) | JALECO | 2800日圓 | RAC |
| 下旬 | ■ GEOMETRY DUAL | TAKARA | 5800日圓 | AVG |
| 9月 | Jaja 馬四重奏 Mega Dream Destruction+ | GMF | 5800日圓 | SLG |
| | serial experiments lain | PIONEER LDC | 5800日圓 | SLG |

### 拾月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10月1日 | ■ O君的 LOGIC(SUN COLLECT BEST) | SUNSOFT | 2800日圓 | SLG |
| | ■麻雀 STATION MAZIN~魔神~( THE BEST ) | SUNSOFT | 2800日圓 | TAB |
| | 最強之圍棋 | 伊藤忠商事 | 7800日圓 | TAB |
| | GUARDIAN RECALL~守護獸召喚~ | XING ENTERTAINMENT | 6800日圓 | SLG |
| | 傳情達意 | 元氣 | 6800日圓 | SLG |
| | EXCITING BASS | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | BEAT MARIA | KONAMI | 5800日圓 | SLG |
| | WINNING POST 3 PROGAME' 98 | 光榮 | 6800日圓 | SLG |
| 10月8日 | ★ DX 人生遊戲 2 ( The Best Of Family ) | TAKARA | 2800日圓 | TAB |
| | ■百萬馬王 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | 三國誌 VI | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| | 日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真 徹萬 | NAXAT | 4800日圓 | TAB |
| | ARMED FIGHTER | BANPRESTO | 5800日圓 | FIG |
| | 實況 AMERICAN BASEBALL 2 | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| 10月15日 | ■ CAPCOM GENERATION~第3集 歷史由這裡開始~ | CAPCOM | 5800日圓 | 不詳 |
| | 森巴結他 | SCE | 價格未定 | AVG |
| | AZITO 2 | BANPRESTO | 5800日圓 | SLG |
| | SPECTRAL FORCE II | IDEA FACTORY | 5800日圓 | SLG |
| | MTB DIRT CROSS | SAMMY | 5800日圓 | 不詳 |
| | GRAND NEW 島大冒險 | 秀和 SYSTEM | 5800日圓預定 | 不詳 |
| | 初戀情人節 SPECIAL | FAIMLY SOFT | 5800日圓 | AVG |
| | GANG WAY MOSTER | SME | 5800日圓 | 不詳 |
| | 秘密戰隊 V DELXUE | 每日 COMMUNICATION | 6800日圓 | AVG |
| 22日 | ★ ALLBIRD FORCE AFTER | BANDAI | 5800日圓 | 不詳 |
| | ★ THE COMPANY~把那個鎮獨佔~(THE BEST) | HUMAN | 2800日圓 | SLG |
| | ■依娜 | IMAGINEER | 5800日圓 | AVG |
| | ■上海真的武勇 | SUNSOFT | 5800日圓 | ETC |
| | ■貓貓關係 | VICTOR SOFT | 5800日圓 | SLG |
| | 火星物語 | ASCII | 6800日圓 | RPG |
| | 火星物語 (10大付錄限定版) | ASCII | 9500日圓 | RPG |
| | 五龍陣 | ASUKU | 4800日圓 | 不詳 |
| | L.S.D. | ASMIK | 4800日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.1 The 麻雀 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.2 The 將棋 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.3 The 五目並 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.4 The REVERS | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | STRIKERS 1945 II | 彩京 | 5800日圓 | STG |
| | STREET BOARDERS | MICROCABIN | 5800日圓 | SPT |
| | 星之丘學園 學園祭 | MEDIAWORKS | 5800日圓 | SLG |
| 29日 | ★ HYPER OLYMPIC IN 長野 ( THE BEST ) | KONAMI | 2800日圓 | SPT |
| | ★必殺彈珠 STATION MONSTER HOUSE SPECIAL | SUNSOFT | 3980日圓 | ETC |
| | ■海之 OH! YAH! | VICTOR SOFT | 5800日圓 | SLG |
| | AFRAID GEAR | ASMIK | 5800日圓 | SLG |
| | 御意見無用 2 | KSS | 5800日圓 | FIG |
| | 男女商店會~初遇傳説之劍 | 講談社 | 5800日圓 | RPG |
| | CARDINAL SYN | SPARK | 5800日圓 | 不詳 |
| 下旬 | ■ PARLOR! PRO4 實機 SIMULATION GAME | 日本 TELNET | 5200日圓 | ETC |
| 10月 | ★ POPUMPOPU | TAITO | 4800日圓 | 不詳 |
| | ■雷弩機兵 | ACCELER | 6800日圓 | 不詳 |
| | ■ POWER LEAGUE | HUDSON | 5800日圓 | SPT |
| | WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY | ART SYSTEM WORKS | 5500日圓 | AVG |
| | 設計衛門 KIDS | ATENA | 5800日圓 | 不詳 |
| | 童夢的野望 2 THE RACE OF CHAMPIONS | OZ CLUB | 6800日圓 | SLG |
| | DUKE NUKEM | KING RECORD | 5800日圓 | ACT |
| | 鈴鹿 & 時間耐久 CROSS RACE TEAM | COCONUT ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RAC |

### 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11月5日 | ★日本職業高爾夫球協會監修 DOUBLE EAGLE ( THE BEST ) | SUNSOFT | 2800日圓 | SPT |
| | ★必殺彈珠 STATION ( THE BEST ) | SUNSOFT | 2800日圓 | ETC |
| | ★ MONSTERSEED | SUNSOFT | 5800日圓 | 不詳 |
| | MONEY IDOL EXCHANGER | IDEA | 5800日圓 | 不詳 |
| | ZEUS CARNAGE HEART SECOND | ARKDING | 5800日圓 | SLG |
| | 爆發! 怒之鐵劍 | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RPG |
| | LUCKY LUKE | SAMMY | 5800日圓 | ACT |
| | SPEED UP | SAMMY | 5800日圓 | 不詳 |
| 19日 | ■武戲 | KONAMI | 5800日圓 | FIG |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.5 The 圍棋 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.6 The 花札 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.7 The CARD | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500系列 Vol.8 The SOLITAIRE | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| 26日 | ★ FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98 | XING ENTERTAINMENT | 5800日圓 | SPT |
| | ■疑望騎士 R 大冒險編 | KONAMI | 5800日圓 | AVG |
| | ■要吃那精采的飯盒 2次 3次 | POLYGRAM | 4800日圓 | SLG |
| | 久遠之絆 | HORK | 價格未定 | AVG |
| | EXDOUS GUILTY | IMADIO | 價格未定 | AVG |
| | EURASIA EXPRESS 殺人事件 | ENIX | 價格未定 | AVG |
| 11月上旬 | CARDUEL SPEICAL | GAPS | 5800日圓 | RAC |
| 11月下旬 | 1 on 1 | CHILDA | 5800日圓 | SPG |
| 11月 | ★ ADVAN Racing | ATLUS | 5800日圓 | SPT |
| | ★神氣十足組 2 | 講談社 | 4300日圓 | 不詳 |
| | ★徹底解釋 必勝道場 山佐 & 維奧里亞 | 廣美 | 6800日圓 | 不詳 |
| | ★ VISLAND 8 | XING ENTERTAINMENT | 5800日圓 | 不詳 |
| | ■ CAPCOM GENERATION~第4集 孤高之英雄~ | CAPCOM | 5800日圓 | 不詳 |
| | ■ TOYS DREAMS | KSS | 5800日圓 | 不詳 |
| | ■ BOYS BE...2nd Season | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | ■貓侍 | HUMAN | 6300日圓 | AVG |
| | ■破壞王 ~KING OF CRUSHER~ | FAB | 5800日圓 | FIG |
| | 天下統一 | 伊藤忠商事 | 價格未定 | SLG |
| | MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | 對戰!!DREAM SAGAS | TGL | 價格未定 | SLG |
| | BALL DELAND | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | ZIGZAGBALL | UPSTAR | 5800日圓 | ACT |
| | 修理遊戲軟件 | IMAGINEER | 價格未定 | 不詳 |
| | 雪割之花 | SCE | 價格未定 | AVG |
| | LIBEROGRANDE | NAMCO | 價格未定 | SOC |
| | 最強東大將棋 | 每日 COMMUNICATION | 6800日圓 | ETC |

### 拾貳月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年秋 | ■ FIGHTING EYES | SOLAN | 價格未定 | 不詳 |
| | ■ SENTIMENTAL JOURNEY 傷感之旅 | BANPRESTO | 6800日圓 | TAB |
| | 莉嘉伊亞傳說 | SECI | 價格未定 | RPG |
| | 完全怪物世界 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RPG |
| | Kitty The Kool!在歌舞伎 DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名) | IMAGINEER | 價格未定 | ACT |
| | 快刀亂麻 | IMADIO | 價格未定 | ACT |
| | BATTLE ATHLETE 大運動會 GTO | INCREMENT P | 5800日圓 | RAC |
| | GREAT HEAT | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | 心緒不寧之預感 | 講談社 | 價格未定 | 不詳 |
| | Dance!Dance!Dance! | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | ANOTHER MIND | SQUARE | 價格未定 | AVG |
| | 邂逅相愛 | SME | 5800日圓 | SLG |
| | 木偶之夢 | TAKARA | 5800日圓 | SLG |
| | 戰慄之門 | TMF | 價格未定 | AVG |
| | 日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE 職業麻雀 | NAXAT | 5800日圓 | TAB |
| | THE AIRS | PACK IN SOFT | 價格未定 | 不詳 |
| | 聖龍傳說(暫稱) | BAP | 5800日圓 | ACT |
| | 追逐時間之少女 | BANDAI | 5800日圓 | AVG |
| | ~es | VENTURN SOFTWARE | 5800日圓 | AVG |
| | 來玩啤牌吧 | BOOTM UP | 4800日圓 | TAB |
| | 艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們 | MASIYA | 價格未定 | SLG |
| | RIDING REVOLUTION | MASIYA | 價格未定 | 不詳 |

### 玖捌年冬

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年冬 | LITTLE RUBBER SEASON GAME | NTT 出版 | 價格未定 | 不詳 |
| | To Heart | Leaf | 價格未定 | AVG |
| | TOWER DREAM 2 | ACCELER | 5800日圓 | ETC |
| | BASS LANDING | ASCII | 價格未定 | SLG |
| | 三一X俠 | AROMA | 價格未定 | STG |
| | 黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~ | GUST | 5800日圓 | RPG |
| | Prumui Prumui | CULTURE PUBLISHER | 價格未定 | ARPG |
| | BURGER BURGER 2 ( 暫稱 ) | GAPS | 5800日圓 | SLG |
| | Zill O'll | 光榮 | 6800日圓 | RPG |
| | 想見你~你的微笑在我心中~ | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 幻想水滸傳 II | KONAMI | 價格未定 | RPG |
| | DEEP FREEZE | SAMMY | 價格未定 | AVG |
| | BATTLE 昆虫傳 | JALECO | 價格未定 | 不詳 |
| | 給有一天會重遇的未來 -BOTTOM TOP- | SME | 價格未定 | SLG |
| | 變成魔法師的方法 | TGL | 價格未定 | ARPG |
| | 瑪魯王國的公仔公主 | 日本 SOFTWARE | 價格未定 | SRPG |
| | 桃太郎傳説 | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2 (暫名) | BANDAI VISUAL | 價格未定 | STG |
| | ECSAFORM | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | RPG |
| | 空母戰記 | UNBALANCE | 價格未定 | 不詳 |
| 98年 | ■ STAR IXIOM | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | R.TYPE DELTA | IREM SOFTWARE | 價格未定 | STG |
| | WIZARDRY～DIMGUIL～ | ASCII | 價格未定 | RPG |
| | ASH TO ASH (暫名) | E3 STUFF | 價格未定 | FIG |
| | RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~ | WARP SYSTEM | 價格未定 | 不詳 |
| | MEREMANOID | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| | 搖滾都市 OSAKA | KING RECORD | 6800日圓 | SLG |
| | 被狙擊的街 | KAJ | 價格未定 | SLG |
| | 玉繭物語 | 元氣 | 價格未定 | RPG |
| | Final One~into the mind~ | GMF | 5800日圓 | ACT |
| | H.A.E~BEELZEBUB~ | GMF | 5800日圓 | RAC |
| | MAGIC ANIMALS | J.WING | 價格未定 | SLG |
| | 真髓・圍棋仙人 | J・WING | 8900日圓 | TAB |
| | 一，二…五個怪談 | SYSTEMSAKOMU | 5800日圓 | AVG |
| | 3D 機械人射擊 | 小學館 PRODUCTION | 價格未定 | STG |
| | 2999年之遊戲小子 | SCE | 2000日圓 | ETC |
| | LOVE GAME'S plus (暫名) | Tears | 價格未定 | SPT |
| | 爆彈小子 (暫名) | Tears | 價格未定 | ACT |
| | SMASH COURT 2 | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | 火魅子傳 戀解 | 博報堂 | 5800日圓 | 不詳 |
| | 高智能方程式 SAGA~極限速度~ | VAP | 5800日圓 | RAC |
| | WELT OF EASTORIA | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | DEAR FRIENDS | VISUAL ART | 5800日圓 | SLG |
| | 海市蜃樓迴廊 | PLAY STAGE | 5800日圓 | AVG |
| | 英雄志願 | MICROCABIN | 6800日圓 | RPG |
| 今冬發售 | FAVORITE DEAR | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | 不詳 |
| | FINAL FANTASY VIII | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | SONATA | TEEN AND E SOFT | 價格未定 | 不詳 |
| | REFRAIN LOVE 2 | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | SLG |

### 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年1月 | ★神氣十足組 3 ( 暫稱 ) | 講談社 | 4300日圓 | 不詳 |
| | ■誰人都遊戲銀河英雄傳説 ~GO GO CASINO編 (暫名) | 德間書店 | 4800日圓 | TAB |
| | 決定!英雄學園!! | CSC MEDIA | 5800日圓 | 不詳 |
| | 勇者王 | TAKARA | 6800日圓 | AVG |
| | SOUND NOVEL EPISODE2 鎌鼬鼠之夜 | TUNE SOFT | 價格未定 | 不詳 |
| 99年2月下旬 | PRESSURE ZONE ( C ) | TAKI 工房 | 價格未定 | 不詳 |
| 99年2月 | MONSTER COLLECTION (暫名) | 角川書店 | 價格未定 | 不詳 |
| | SOUND NOVEL EPISODE3街～命運的交匯點 | TUNE SOFT | 價格未定 | 不詳 |
| 99年3月 | ■全日本摔角 (暫名) | HUMAN | 價格未定 | SPT |
| 99年春 | ■心緒不寧之預感 | 講談社 | 價格未定 | 不詳 |
| | 戰船大和號 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | STG |
| | SYNCHRONICITY | A.D.M. | 價格未定 | AVG |
| | THE RUINS | A.D.M. | 價格未定 | AVG |
| | 賽道之狼 II | MDO | 價格未定 | RAC |
| | 陸行鳥比賽 | SQUARE | 價格未定 | RAC |
| | 機動警察 THE GAME (暫名) | BANDAI VISUAL | 價格未定 | AVG |
| | CLOCK TOWER 3 | HUMAN | 價格未定 | AVG |
| 99年 | WORLD NEVERLAND 2 | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | SLG |
| 發售日未定 | ★加油吾衛門 | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | ★ TURNING POINT | NAXAT | 價格未定 | 不詳 |
| | ★手解麻雀 | NAXAT | 價格未定 | 不詳 |
| | ■ CLOCK TOWER 3 | HUMAN | 價格未定 | AVG |
| | 彈珠機俱樂部 | I.S.C | 價格未定 | ETC |
| | 綠洲之王 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RPG |
| | 厄慘 (暫名) | IDEA FACTORY | 5800日圓 | AVG |
| | 嘉莉安斯 | ASCII | 價格未定 | AAVG |
| | 多利弗斯魔法學園 初等部 | ASCII | 價格未定 | AVG |
| | 宇宙機動 VANARK | ASMIK | 價格未定 | SLG |
| | 森林王國 (暫名) | ASMIK | 價格未定 | SRPG |
| | 眠之繭 | ASUMIC ENTERTENMENT | 價格未定 | 不詳 |
| | BONO BOARD | AMUSE | 價格未定 | TAB |
| | DIGITAL ART COLLECTION (暫名) | IMAGINEER | 2000日圓 | ETC |
| | 傳説幪面人的遺言 (暫名) | WIZARD | 價格未定 | AVG |
| | 莫末浪漫 月華之劍士 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~ | SNK | 價格未定 | AVG |
| | 勇者鬥惡龍 VII | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | MERCURY'S PRETTY | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | 不詳 |
| | MING ROTOR (暫名) | F COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | STG |
| | J LEAGUE EXCITE STAGE V1 | EPOCH社 | 價格未定 | SOC |
| | FLY (暫名) | MDB | 價格未定 | AVG |
| | Bad Mojo | OPENBOOK9003 | 5800日圓 | AVG |
| | 羅賓羅爾之冒險 | GUST | 價格未定 | AVG |
| | D & D COLLECTION | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | 西拉薩傳說 黃金之帝國 (暫名) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | RPG |
| | 飛龍之拳 COLLECTION (暫名) | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | FIG |
| | ARKS 1000~目標!究極召喚師~ | CLEF INVENSION | 價格未定 | AVG |
| | SILENT HILL | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | 心跳回憶劇場系列 Vol.3 | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | 心跳回憶 2 (暫名) | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | DOOPERS | CYBERTECT DESIGN | 價格未定 | RAC |
| | FENSER | CYBERTECT DESIGN | 價格未定 | SLG |
| | GRUDA | CYBERTECT DESIGN | 價格未定 | STG |
| | PROJECT CHAOS | CYBERTECT DESIGN | 價格未定 | RPG |
| | HARD EDGE (暫名) | SUNSOFT | 價格未定 | 不詳 |
| | VIRTUAL REMOTE CONTROL | 3D | 價格未定 | SLG |
| | HYPER TOUR | 3D | 價格未定 | ACT |

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CRUSH BANDICOOT 3 | SCEI | 價格未定 | ACT |
| | HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊 | SCE | 價格未定 | PUZ |
| | PARAPPA 2 (暫名) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | 1950美國夢 | SCE | 價格未定 | ETC |
| | 馱果子屋 KID | 瀧工房 | 價格未定 | 不詳 |
| | 究極問題 請你告訴我 | Tears | 價格未定 | ETC |
| | FARLAND SAGA 2 | TGL | 價格未定 | SLG |
| | SNOW QUEEN | 東北新社 | 4800日圓 | ETC |
| | 誰人都遊戲銀河英雄傳說 ~GO GO 擲骰子編（暫名） | 德間書店 | 4800日圓 | TAB |
| | 貼紙相機大作戰 | TOMY | 5800日圓 | ETC |
| | HEAT PARK | TOMY | 5800日圓 | ACT |
| | DIRECTOR（暫名） | TONKIN HOUSE | 價格未定 | AVG |
| | 魔女大作戰 | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | 真機械人戰線 | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | LIPROS（暫名） | VISUAL ART | 價格未定 | ACT |
| | OGARIAN亞人傳（暫名） | VISUAL ART | 價格未定 | RPG |
| | "BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向着明天]-" | BING | 5800日圓 | SLG |
| | 推積比賽 | PROJECT YUNI | 5800日圓 | SLG |
| | 重裝機兵 維京2 | MASIYA | 5800日圓 | ACT |
| | 金字塔之謎 | RAY | 價格未定 | TAB |

# SATURN

## 捌月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 17日 | SRPG創作室 | ASCII | 5800日圓 | ETC |
| | 幻想水滸傳 | KONAMI | 3980日圓 | RPG |
| 23日 | ■SOLVICE | ALTRON | 5800日圓 | 不詳 |
| | 麻雀學園祭DX | MAKE SOFTWARE | 5800日圓 | ETC |
| | CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~ | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | SHINNING FORCE III SCENARIO.3冰壁之邪神宮 | SEGA | 4800日圓 | ARPG |
| | 機動戰艦NEDESICO THE BLANK OF 3 YEARS | SEGA | 6800日圓 | ETC |
| | STREAM HEART | TGL | 6800日圓 | STG |
| | DIGITAL MONSTER VER.S | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |

## 玖月

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Legend of Heroes I & II英雄傳說 | GMF | 5800日圓 | RPG |
| BACKGUINER甦醒的勇者們~飛翔編~「背逆的戰場」 | VING | 5800日圓 | SLG |

## 拾月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | ★機動戰士高達 基力之野望 攻略指令書 | BANDAI | 2800日圓 | ETC |
| | ■歡迎來到PIA CARROT 2 | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | ■初戀物語 | 德間書店 | 5800日圓 | SLG |
| | ■櫻通訊 REMAKING MEMORIES | MEDIA GALLOP | 6800日圓 | SLG |
| | THE KING OF FIGHTER'S COLLECTION | SNK | 6800日圓 | FIG |
| 8日 | ★COTTON • BOOMERANG | SUCCESS | 4800日圓 | 不詳 |
| 15日 | ■CAPCOM GENERATION~第3集~歷史從這裡開始 | CAPCOM | 5800日圓 | 不詳 |
| | ■SEGA AGES MICKY MOUSE不思議城大冒險 | SEGA | 4800日圓 | ETC |
| 22日 | ■THE COMPANY~把那個鎮獨佔~( SATURN COLLECTION ) | HUMAN | 價格未定 | SLG |
| | STRIKERS 1945 II | 彩京 | 5800日圓 | STG |
| | 魔法繩3 ( SATURN COLLECTION) | DATA EAST | 2800日圓 | PUZ |
| 29日 | VIRTUA CALL S | KID | 價格未定 | SAVG |
| | VIRTUA CALL S初回限定版 | KID | 價格未定 | SAVG |
| | SEGA三四郎 真劍遊戲 (暫稱) | SEGA | 4800日圓 | 不詳 |
| 10月 | ★MARVEL SUPER HEROES VS街頭霸王 CD+擴張RAM卡 | CAPCOM | 7800日圓 | FIG |
| | ■MARVEL SUPER HEROES VS街頭霸王（4M擴張RAM專用） | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | ROX | ALTRON | 價格未定 | 不詳 |
| | 電車GO！EX | TAKARA | 5800日圓 | ETC |
| | Mrs. Bag大冒險 | VING | 3800日圓 | ACT |
| | 本格花札 | ALTRON | 5800日圓 | TAB |

## 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5日 | ■FIND LOVE 2 ~RHAPSODY~ | DAIKI | 價格未定 | AVG |
| 11月 | ■CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄 | CAPCOM | 5800日圓 | 不詳 |
| | IDOL雀士 限定版 | JALECO | 7800日圓 | TAB |
| | FARLAND SAGA時之道標 | TGL | 6800日圓 | SRPG |
| | BALL DELAND | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | FALCOM CLASSIC II | 日本VICTOR | 5800日圓 | ETC |

## 拾貳月

| | | | |
|---|---|---|---|
| ★櫻大戰 帝擊GRAPH | SEGA | 4800日圓 | 不詳 |
| ■CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們 | CAPCOM | 5800日圓 | 不詳 |

## 玖捌年秋

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年秋 | FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM帶專用) | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | e'tude prologue~心動~ | 拓洋興業 | 價格未定 | AVG |
| | WORSE WARS | ELF | 價格未定 | RPG |
| | ROOM MATE W | DATAM POLYSTAR | 6800日圓 | AVG |
| | MILLENNIUM FIRE | BANDAI | 5800日圓 | STG |

## 玖捌年冬

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年冬 | ★6 Inch MY DARING | KID | 價格未定 | 不詳 |
| | ★she'sn | KID | 6800日圓 | 不詳 |
| | 七間秘館 戰慄之微笑 | 光榮 | 7800日圓 | AVG |
| 98年 | 音樂創作室2 | ASCII | 5800日圓 | ETC |
| | EDWARD RADY / ARCADE GEARS | XING ENTERTAINMENT | 4800日圓 | ACT |
| | 3D機械人射擊 | 小學館PRODUCTION | 價格未定 | STG |
| | NOEL 3 | PIONEER LDC | 價格未定 | ETC |

## 玖玖年春

| | | | |
|---|---|---|---|
| SYNCHRONICITY | A.D.M. | 價格未定 | AVG |
| THE RUINS | A.D.M. | 價格未定 | AVG |

## 發售未定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 彈珠機俱樂部 | I.S.C | 價格未定 | ETC |
| 英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA | OMEGA SOFT | 價格未定 | SLG |
| MONSTER MAKER神聖匕首 | NEC INTER CHANNEL | 6800日圓 | SLG |
| J LEAGUE EXCITE STAGE V1 | EPOCH社 | 價格未定 | SOC |
| 神罰 人生的意義 | GAINAX | 價格未定 | SLG |
| D & D COLLECTION | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| 生化危機2 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| 無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名） | KSS | 5800日圓 | AVG |
| 魂斗羅~戰爭之遺產~ | KONAMI | 價格未定 | ATC |
| 心跳回憶劇場系列VOL.3 | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| 怪物之王 黃昏之指環（暫名） | SYSTEM SOFT | 價格未定 | SLG |
| 現代大戰略Strikes（暫名） | SYSTEM SOFT | 價格未定 | SLG |
| "WARRZ（暫名,MODAM專用）" | SHOUEI SYSTEM | 6800日圓 | RPG |
| SONIC THE FIGHTERS（暫名） | SEGA | 價格未定 | FIG |
| VIRTUA FIGHTER 3 | SEGA | 價格未定 | FIG |
| 開運！甚麼也可鑑定團 | TV東京 | 5000日圓 | ETC |
| REQUIEM | 日本ARTO MEDIA | 價格未定 | 不詳 |
| SUPER 301 S.Q.(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| U.S. DRUG CHAMP（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | RAC |
| 汽船海賊（暫名） | NEVERLAND COMPANY | 價格未定 | SLG |
| 莫烈嘉之城 | PIONEER LDC | 6800日圓 | ARPG |
| 海鷗大作戰 | VING | 價格未定 | SLG |
| "BACKGUINER甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」" | VING | 5800日圓 | SLG |
| 制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~ | AROMA | 價格未定 | SLG |
| 金字塔之謎 | RAY | 價格未定 | AVG |
| STARTING.ODYSSEY 1 | RAY FORCE | 價格未定 | RPG |
| STARTING.ODYSSEY 2魔龍戰爭 | RAY FORCE | 價格未定 | RPG |
| STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰 | RAY FORCE | 價格未定 | RPG |
| REAL SOUND ~2霧之音樂盒 | WARP | 5800日圓 | AVG |

# NINTENDO 64

## 捌月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | IGI君 | ACCLAIM JAPAN | 5800日圓 | ACT |

## 玖月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | SD飛龍之拳64 | CULTURE BRAIN | 6480日圓 | ACT |

## 拾月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9日 | Let's SMASH | HUDSON | 價格未定 | SPT |
| 下旬 | CITY TOUR GRANDPRIX全日本選手權 | IMAGINEER | 價格未定 | RAC |
| 10月 | 與凶手解決!64偵探團 | IMAGINEER | 6980日圓 | AVG |

## 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11月下旬 | BACK BUMBLE | UBI SOFT | 價格未定 | STG |
| | ■湖川垂釣64 | PACK IN SOFT | 價格未定 | RPG |
| 11月 | KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING | KEMCO | 價格未定 | RAC |
| | 64大相撲2 | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| | 求求你怪獸 | BOTTOM UP | 6800日圓 | 不詳 |
| | TONIC TROUBLE | UBI SOFT | 價格未定 | 不詳 |

## 拾貳月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12月 | ■牧場物語2 | PACK IN SOFT | 價格未定 | SPT |
| | 叮噹2(暫稱) | EPOCH社 | 價格未定 | 不詳 |
| | TOP GEAR OVERDRIVE (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | KNIFE EDGE (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |

## 玖捌年秋

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年秋 | SIMCOPTER 64 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SLG |
| | ORGE BATTLE 3 (暫稱) | QUEST | 價格未定 | SLG |
| | 煞爾達傳說64時之洋壎 | 任天堂 | 6800日圓 | ARPG |
| | BANJO與KAZOOIE之大冒險 | 任天堂 | 6800日圓 | ACT |
| | 比格治健康嗎（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |

## 玖捌年冬

| | | | |
|---|---|---|---|
| J LEAGUE TACTICS SOCCER | ASCII | 7800日圓 | SPG |
| WIN BACK | 光榮 | 7800日圓 | ACT |
| REV LIMIT | SETA | 價格未定 | RAC |
| 爆笑人生64目標！避暑王 | TAITO | 價格未定 | TAB |
| KAME LEON TRIST 2 | 日本SYSTEM SUPPLY | 價格未定 | 不詳 |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年 | 愛芙~FLYING HUNTER | ACCLAIM JAPAN | 6800日圓 | 不詳 |
| | DUAL LORD 2（暫名） | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | STG |
| | 模擬飛行（暫名） | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | SLG |
| | 賽車遊戲（暫名） | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| 未定 | ★GI | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | ■MAGICAL TETRIS CHALLENGE FEATURING MICKY | CAPCOM | 價格未定 | PUZ |
| | EL TILL（暫名） | IMAGINEER | 6980日圓 | RPG |
| | SNOW SPEEDER | IMAGINEER | 6980日圓 | RAC |
| | FIGHTING CUP | IMAGINEER | 6800日圓 | FIG |
| | 超空間夜間職業棒球王2 | IMMAGINEER | 6800日圓 | SPT |
| | ULTRA BASE BALL 64實名版（暫名） | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SPT |
| | 職業指南麻雀[兵] | CULTURE BRAIN | 6980日圓 | TAB |
| | 走吧 我的馬 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | RAC |
| | 忍者亂太郎64 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ACT |
| | HIGH BRIDE HAVEN（暫名） | KONAMI | 價格未定 | ARPG |
| | 惡魔城3D（暫名） | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | Cu-On-Pa | T&E SOFT | 價格未定 | PUZ |
| | GABARY BATTLE 3000 | 日本SYSTEM SUPPLY | 價格未定 | SPT |
| | MOTHER 3奇怪生物之森（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | NBA藍球（暫名） | VIDEO SYSTEM | 6800日圓 | SPT |
| | 超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 卡比的AIR RIDE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | CABBAGE | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 哥爾夫球（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | CONKA'S QUEST(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | SIMCITY 64（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | 小白獅 | 任天堂 | 價格未定 | AVG |
| | 超級瑪利奧64-2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級瑪利奧RPG 2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 煞爾達傳說DD（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| | 火焰之紋章64 | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | POCKET MON SNAP(64DD專用) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | BODY HARVEST（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | 金田一少年之事件簿（暫名） | HUDSON | 價格未定 | AVG |

# NEO-GEO

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月23日 | THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(卡帶) | SNK | 38000日圓 | FIG |
| 發售日未定 | THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM) | SNK | 未定 | FIG |

# NEO-GEO POCKET

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10月下旬 | ■PUZZLE ACE (暫稱) | 未定 | 價格未定 | PUZ |
| | ■POCKET網球 | 未定 | 價格未定 | SPT |
| | 每處也是麻雀 | 未定 | 價格未定 | TAB |
| | NEO-GEO CUP' 98 | 未定 | 價格未定 | 不詳 |
| | BASEBALL STARS | 未定 | 價格未定 | SPT |
| | POCKET格鬥系列 KING OF FIGHTERS R-1 | 未定 | 價格未定 | FIG |
| | 瓜小姐的成長日記 | 未定 | 價格未定 | 不詳 |
| | 將棋之達人 | 未定 | 價格未定 | TAB |

# DREAMCAST

## 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11月20日 | ■SONIC ADVENTURE | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | SEVENTH CROSS | NEC HOME ELECTRONICS | 價格未定 | SRPG |
| | PENPEN TRiICELON | GERNERAL ENTERAINMENT | 價格未定 | RAC |
| 98年冬 | D之食桌2 | WARP | 5800日圓 | AVG |
| | 戰國TURB | NEC HOME ELECTRONICS | 價格未定 | ARPG |
| | GODZILLA GENERATIONS | SEGA | 價格未定 | 不詳 |
| 99年2月 | 往北去 White Illumination | HUDSON | 價格未定 | 不詳 |

## 發售未定

| | | | |
|---|---|---|---|
| MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |

# 編者話

## 犯太歲米奇話

■可能有很多讀者會覺得GPM自從成為了所謂的合作雜誌之後，就變成了「官方喉舌」，專替廠商說好話——以上是我們在檢討改革時所得到的一項結論。為了改變大家對我們這樣的觀感，我們由今期開始就開設了新專欄「GAME ECHO」，以中肯的態度去觀察遊戲界的種種事情。初登場就先由米奇上陣，而且還選了近期最敏感的解散行貨特約店為題材訪問SCEH和前行貨特約店，不得不說不緊張。
■自從畑山先生遠征日本（畑山先生本來就是日本人嘛），在香港跟日本人打交道的工作又回到米奇手上。原本以為只有GPM這種地獄才會全日24小時開放，但原來很多在香港的遊戲生產商也是工作到很晚的，例如你可能會在晚上9時收到KONAMI的FAX，星期日晚上7時半打電話到SCEH也會有人接聽。真辛苦大家了。
■去年今天米奇在台灣吃冰琪琳，今年聽說有位行內朋友也經常到台灣吃，祝好運。

## 古拉拉_B之誕生記（第三回）

話說古拉拉_B到左火田山之後，就將架飛空艇泊左去門口個二叔度就入左去火田山，點知連鬼影都見唔到一隻，淨係見到個杯麵喺度，又有個熱水煲，見有少少肚餓就問都唔問食鬼咗……點知，弊啦！突然覺得個身充滿左力量，但變身啦～「超人迪加～～！」得到左新力量嘅古拉拉_B因為力量太過澎湃，引起咗「男女雙俠」(唔該睇番第一回，就知佢哋係邊個）嘅注意，用瞬間轉移唔使一盞茶時間就到左火田山，佢哋仲認得呢件就係石頭爆出嚟嘅古拉拉_B，而古拉拉_B亦都同佢地嘅能量產生咗共鳴，異口同聲咁唱咗句：「奴隸獸！奴隸獸！東一隻，西一隻，將它批鬥……」(待續)

## 站在待聘臨界點前的黑龍話

在這時候，可能在很多人的眼中黑龍真是一非常不負責任的人，不過，事實上不是黑龍不想負責任，而是太多人將不同的負任放在黑龍身上，令黑龍感到非常吃力，再加上近來的工作實在令黑龍非常辛勞，「放棄」這個念頭已經在腦中出現了非常多次……
對於工作，黑龍向來不會太過馬虎的，不過，一次又一次的挫折使黑龍不想太過落力了，試想一件工作由開始策劃到寫「泡泡SHOW」也是自己一手一腳完成的，不過到真正開工之時卻沒有自己份兒，而且在同一公司之中出現兩次這種事情，的而且確會令人感到心灰意冷，其中亦關係到一些外在的人為因素，總而言之便是令人完全提不起勁工作………

## 學吹水的MS話——

◆近日發現公司的小貓×.×君，找到自己最想要的東西，希望牠會懂得如何珍惜那樣東西，千萬別學某些人般，達到目的後而置之不理。
◆MS與身邊的人格格不入一事已得到確定，的確不單止是格格不入，甚至是大家的觀點與角度亦有很大的距離，相等於東與西；南與北，既然大家的思想是這麼極端，亦不能作出體諒，是否應該作出改變？這樣下去，大家只會感到辛苦，可能MS對這種生活已感到厭倦。
◆雖然MS想要的東西有很多，但是MS真正想要的，並非物質的享受，而是別的東西，奈何從沒有人知道及明白MS所需的是甚麼，唉…
◆MS的朋友終於決定重返獨立的生活，離開男友，雖然不知她將來會變成怎樣，但是希望她能找到自己的去向，不要做些傻事就好了。
◆飛翼族黑翼公主莉娜，信在幾天前已寄出，收到嗎？希望你會滿意我的答復。

## 小福的話——

◆看某雜誌說LUNA SEA雖變得越來越適應市場，幸好仍較GLAY擁有／堅持自己的風格，筆者有點認同，但最能夠取得兩者平衡的應該是L'Arc~en~Ciel，只要分別聽過同日推出的《花葬》和《HONEY》便知，前者的一貫凄美感與後者的商業旋律大相逕庭，但當然及不上以往在大碟《HEAVENLY》或《TRUE》那時對創作的熱誠。
◆剛收到讀者黃飛鴻兄的信件，筆者到無法完成《SOUL HACKERS》整個遊戲的攻略實感到慚愧，需知日本廠方對雜誌攻略的限制有點苛刻，只准連載至完成遊戲前的尾三個迷宮，估計當《女神》下一作推出時情況仍是如此…另外，閣下所喜好的組合和歌曲與我也有點相近，但為何大多都是95~96年的作品，難道這一兩年的不合你的口味？而就整張大碟來說，下列是其中5隻我比較喜歡的：GLAY《BELOVED》、L'Arc~en~Ciel《TRUE》、ELT《EVERLASTING》、安室奈美惠《SWEET 19 BLUES》和B'z《LOOSE》，但要數出色的作品當然不止此數啦。
◆心想的與現實不符，毫無疑問會令人很失望的；假若差距大得有點過份。那又怎麼辦呢？感覺彷如掉至谷底一樣。
P.S. B'z的《HOME》當然勁正，筆者覺得它用回電結他加ACOUSTIC演奏效果比《LIAR！LIAR！》時嘗試側重電子音效更具震撼感，至於一併收錄的《THE WILD WIND》也相當出色，而留意第二張精選碟《TREASURE》是並沒有這兩首歌的，因此一定要買下這張SINGLE。

## 零式迪爾 水繼續吹

「生命的意義是什麼？」這種問題問出口我也會臉紅，不斷喊要燃燒生命，燒完後又要睡十多個鐘回氣，這樣的我實在有夠出色。「寧化飛灰，莫作微塵」是矢吹丈和力石徹教的，如此動聽但不切實際的說話，原應左耳入右耳出便算了，但身邊竟有朋友仍幹着此等蠢事。神呀！我也想去燃燒一吓，但燒着後又不想死。「明日之丈」這種漫畫，但願從未看過，看完只會令人覺得自己不濟。若照着書中的男人燃燒，在香港的環境恐防未燒着已餓死九世。

## 小健健・春園街公廁・朝早排隊買奶茶・「要麵定要米粉話？」・編者話

某午我跟南瓜（KOTARO）又因為午飯之事頭痛起來，此時排版的阿癲說若果不嫌遠，帶我們去一個新地方試試。
行呀行，途中行經不少茶餐廳，但阿癲都說不是，還說那間茶餐廳跟這些是不同的。未幾，但聽到南瓜喊了一句：「春園街公廁？」我頓時抬頭一看，前面那間房子果然是寫住「春園街公廁」。唔？我們可不是推糞蟲啊，可不會喜歡吃這些。之後又聽到阿癲好像很緊張地說：「不是這裡呀，再行前十個舖位就差不多啊。」
噢，終於來到了，一間窄得可以的茶餐廳，，卡位每邊只可坐一個人，兩邊牆上還掛了四塊「妙手回春」式的巨鏡。看看餐牌，還是那些午餐最經濟，於是便向侍應道：「我要個午餐B，要沙爹牛肉公仔麵同火腿奄列。」不過，那個大叔好像甚麼也聽不到的，反問我：「要咩話？要麵定要米粉呀？要奄列定要西煎雙蛋呀？」之後還要嘰嘰古古的講過幾次，我們才溝通到。
阿癲又說這裡的奶茶很有名，每早都有人來排隊買云云，於是乎南瓜就叫了一杯。但只見那個大叔從一個門口附近一個大水壺中倒了些啡色液體來，再將它端來南瓜面前。呀？莫非這是電視台烹飪節目？因為時間關係早已經將食物準備好？？
不過全場最矚目的還是那個波羅包及碟邊那「PET」牛油。從那「PET」牛油的形狀可見師傅「PET」它的時侯是何其洒脫。但師傅何不順道的將它PET進波羅包中？令它變成傳說中的「波羅油」？還是想食客張開波羅包的切口，再向碟邊那有PET牛油的位置夾下去，繼而順勢向後一拖，將牛油盡收其中，令食客也有份參與製作這傳說中的「波羅油」？WELL，這世界上不可思議的事，真是一天比一天多啊。

## 非洲・又再想

想，我在想什麼，我不想去想，但我不得不想，很久沒有試過靜靜地去想了，我又在胡思亂想了，不是説過永遠也不再這樣的嗎？嘿，看來筆者的舊毛病又來了，本來打算離開一段時間便能夠好轉，但回來後仍是這樣，現在我說的是我的舊毛病嗎？不，我說的是自己。我回來了，但它也跟着我回來。可以棄走它嗎？不可以，因為這一種病就是我。這一種病是什麼？這一種病是我，我怕會傳染別人所以離去，我在為身邊的人設想嗎？是。曾經是這樣的，但是我也很自私，因為我捨不得。我這個人很悶吧，每一次的編者話都在自言自語，在說一些裝作高深的說話。找到了嗎？突然想起這句話，我說：「找不找到...」

## 何時才可享樂的積奇夜話

某天無聊地在看「少年英雄鬼太郎」時，劇情説到鬼太郎在逛街，無意中撞到一個稱為「享樂族」的物體，這名人兄非但樣衰非常，而且更是一名無業遊民。令人驚訝的是，這人竟穿貴衫、揸貴車，窮酸相的鬼太郎便和他交了朋友。原來這名享樂族是靠偷偷騙騙為生的，一次，鬼太郎更受其指使在火車月台上偷錢，在把錢交給那享樂族的同時，那享樂族便一腳伸了鬼太郎落月台。非人類的鬼太郎在死過返生後便和他理論，內容並不是為甚麼伸他，而是為甚麼不把錢分給他，那名享樂族説，讓他感受到死亡的刺激而不收費已是十分便宜了。最後，鬼太郎便帶那名享樂族往地獄感受刺激，而那名享樂族亦上不回地面。

PS. 黑俠梭羅中的女主角超美麗。

## 山寺良牙的「毛寮」問題↓

相中的人是誰呢？

HINT：日本名聲優的其中一人

答案將於下期編者話刊出；但答對者沒獎品！



## AGENT X'S FILE

EPISODE NO.:3-X01

暑假又結束了！雖然我根本就沒有感受過暑假的悠閒，然而心中始終覺得一切也像從新開始般一樣。究竟為何會有這樣的感覺呢？

也許只要一刻，你便可以得到永恆！

無論如何，不可以讓自己漂浮歲月之中；因此，在某程度上我想我並不是一位老子的信徒。

那麼現在我所追求的，又是甚麼呢？

## 予欲無言小寶寶話……

1.) 小的通常都在編者話發出不少謬論，但今天真的不太想講説話……

2.) 怎樣也好，家中的打機櫃和電腦櫃，無論小的以後搬到哪裏去，也會帶着它，直至它不能再使用為止……

3.) 真的有點荒唐，但是不論甚麼原因，原來走課總是免不了的。

4.) Anyway，小的決不會遲交稿的，大家請放心。

5.) 多謝各界的關心(雖然冇乜邊個知…)，小的今日要講嘅就係咁多，如果想聽冇咁悶、冇咁短或者冇咁嚴肅的説話的話，請等下一期編者話吧。

p. s. 零式迪爾君原來畫公仔都有一手，今期畫呢個懊惱Game你教真係畫到小的異常正斗，究竟邊個係我，邊個係酒井明樹、古拉拉_B同機神J.J呢？你哋自己估下啦！

## 怪傑《I"S》話

《I"S》中文版第六期終於推出了，你們有沒有買到呢？當然筆者立刻買下來，在看過後，筆者就覺得今期並不像前幾期那樣好看，而內容就愈來愈變態。不過在當中可以看到兩位好女主角對主角都有意思，但都認為瀨戶喜歡的是另一位女主角。另一方面，筆者感覺到可憐的瀨戶十分無奈，雖然曾經主角對自己喜歡哪一位女主角而有所遲疑，但當知道自己喜歡的是逸姬時，卻被兩位女角玩返轉頭(抵死！)。

## 充滿疲倦與期望的J.J話

很倦、很倦、很倦……

很想快點見面……

這個星期六到哪裏玩好呢……

到底能否有幸儲齊一套史路比公仔呢……

## 酒井明樹的勁敵！！

本人在上兩週在某地方認識了一些女孩子，其中一位笑容真是很可愛噢，而明樹也有很久沒有見過這麼健康的笑容，所以十分高興。其實明樹自己也是一個經常笑的人，所以在兩人的言談中亦表現出和可親的笑容。在不知不覺中眾人的眼神都轉向我們了，他們問我們為何這麼高興，我便說:「我們正在比試笑容，你們認為誰的笑容便可愛？」最後明樹的勝利...終於被一班重色輕友的評判一手摧毀。哼！我一會練好我的笑容，喜歡笑的朋友你們要小心！因為我一定會挑戰你們！嘻嘻！

## Long Long ago,20th Century

久違了！別來無恙嗎？雖然，拙者仍不知道大家之間的距離和改變究竟有多少，可是妳那張冰冷的面容就依舊此終如一，深深印於拙者的腦海之中未有褪色……

謎題的解決，未能令拙者對自己的了解加深，反之，接踵而來是更多的疑問。然而，別人漫不經心的說話，卻使拙者突如明晰，得到新的啟發。

令人生氣的，總比不上令人傷心的來得高明。

BY KOTARO

## 天草四郎 時貞

好累，實在好累，而且最近有很多的不如意事全都找上了我，唉，也不知想説甚麼了，留待下次再談吧！

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

# COMING 嚟



## 廣末涼子打交呀～

娛記A：你睇！廣末涼子食煙呀！有圖為証㗎！

娛記B：傻星！咁遠睇到人地揸住果舊唔知乜又話人地係揸住火機，仲話推斷話人地食煙？！你睇下張相丫！佢打交至真！

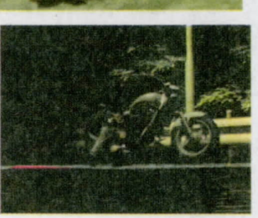
娛記A：你至係傻星呀！呢個係KONAMI出嘅PS格鬥GAME嚟㗎！叫做《武戲》呀！而家就唔知個效果會唔會似《武術》，但係睇人設個風格就絕對唔同啦！

娛記B：(死撐)呢個我早知啦！我仲知呢隻GAME預定今年秋季發售，暫定賣5800日圓呀！











■《武戲》

## 和鄰居談戀愛

天橋底老漢亞茂：喂！亞丙！今日有乜收獲呀？

另一天橋底老漢亞丙：執到張咁嘅嘢！寫住RIVERHILL SOFT出品《REFRAIN LOVE 2》囉！

亞茂：睇過……(起手搶去那張紙)，丫！隻隻字我都識，但係我就唔知點解喎！亞丙：咪兜啦！拿！呢個GAME係講一班後生仔後生女住埋喺一齊……

亞茂：嘩！

亞丙：咪大驚小怪啦！佢地好正經㗎！住埋喺同一間宿舍咋！你知啦！後生仔後生女近得多就有愛火……

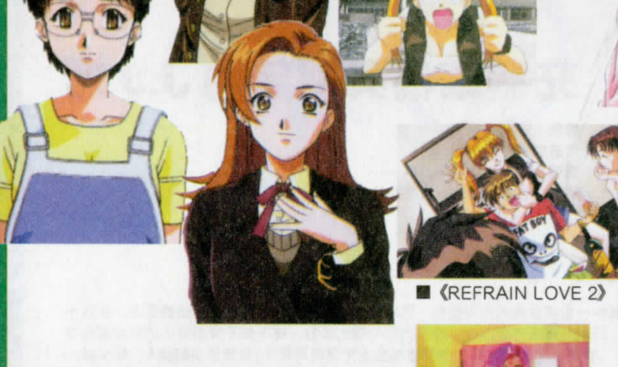
亞丙：我明啦！呢隻係一個戀愛冒險遊戲！佢會預定喺今年冬季發售嘅！但係價格未定。

亞茂：又比你叻番次喎！

亞丙：突然我又想同啲鄰居談戀愛添……(眼望遠處橋底有個亞婆)

亞茂此時雙腳發軟、口吐白沫……





■《REFRAIN LOVE 2》

■《あいたくて ～YOUR SMILES IN MY HEART》

## 1＋1＝1

某肥男性：喂！好想養下嘢呀！

某瘦男性：哦～呢度有兩個GAME，你自己揀啦！

某肥男性：第一個～《DIGITAL FIGURE イイナ》？IMAGINEER出嘅育成GAME喎，可以決定一個女仔能否成為明星嘅呢～！喺10月22日出，預定5800日圓。

某瘦男性：第二個係《あいたくて ～YOUR SMILES IN MY HEART》，都係養人，「目標」係一對孿生女，你要一邊提高自己嘅能力，一邊去同佢地溝通一下。

某肥男性：睇下先，KONAMI嘅GAME嚟嘅～預定冬季發售。









■《DIGITAL FIGURE イイナ》

## 迷途、基亞、鎖鏈

迷途：打機囉！

基亞：又係「權皇」呀？你成日用埋啲低等戰法，輸唔夠呀？

鎖鏈：咪係，不如玩呢個丫！XING嘅《K—1 GRAND PRIX '98》

迷途：GRAND PRIX？一定係賽車啦！

基亞：傻星！呢個係異種格鬥嘅遊戲嚟㗎！一共有十六個來自真實世界中「K—1」格鬥賽嘅角色可以選擇，有六個係上集無㗎。

鎖鏈：當然唔少得而家流行嘅育成成份啦！

迷途：咁幾時有得玩呀？

基亞＋鎖鏈：係11月26日呀！預定5800日圓。

# 電話

97傑：「喂，係我。」

69積：「係你？」69積十分凝重地說：「點呀冇比人發現吖嘛？小心比人偷聽，check吓有冇偷聽器」

97傑：「我辦事你放心，你想知嘅嘢我已經知道喇。」一邊在檢查有沒有被人偷聽

69積：「係？咁就快啲講啦，不過唔好咁大聲，費事比人知道」四處張望...

97傑：「有冇聽過候補勇者？」

69積：「候補勇者？（？？？）呃...有當然有啦，NEC將會喺今年冬推出嘅《FAVORITE DEAR》 面咪有8個候補勇者比各位玩者揀嗰啲嘛。」

97傑：「係呀，隻GAME最特別嘅地方就係佢嘅系統，因為玩者要同一時間決定兩個人嘅行動，而主要嘅出現人物喺以天使同勇者。喂，咪行咁遠啦，收唔到呀！」

69積：「邊個叫你整條線整得咁短啫，喂行過嚟啦，個紙杯就爛喇！」




■《FAVORITE DEAR》



# 我發誓...

話說在江湖上有一個十分喜愛發誓的人，這一刻他又在發誓了

「我發誓如果以下若有半句虛言，我章毛技五雷轟頂，不得好死。」滿臉眼淚地說着

「你章公子只不過是藉口發言吧，不要惺惺作態，用發誓來砌詞狡辯了。」州紙約說道

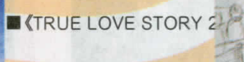
「好！竟然被你看破了，那我便開始說了。」雖然被識破了，但仍在得意忘形，接着便說：「收到ASCII最新有關《TRUE LOVE STORY 2》的消息，遊戲暫定於今年的12月10日推出，而今集登場的女角暫時便有10個。我發誓以上所說的只不過是暫時公佈的資料，日後可能會有變動的。」

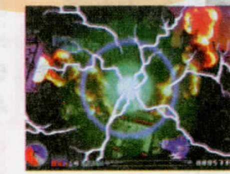
州紙約喝道：「夠了，這次前來是找你比試的，我們開始吧！」

章毛技：「州妹妹，不要啊......」









■《TRUE LOVE STORY 2》



■《K—1 GRAND PRIX '98》



# 世界末日

惡魔召喚師：「看來世界末日將至，因為厄爾尼諾現象導致非洲的天氣反常，搞到嗰邊熱得嚟好爽。」

P仔：「現在便給你一舍指示，只要由傳說中的勇者，即是你乘着《R • TYPE Δ》到斯比頓星去喚醒沈睡中的K神，他會會告訴你解決的方法。」

不消一會惡魔召喚師便到了斯比頓星，並喚醒了K神。

K神：「咳...咳咳，解救的辦法便是要在11月19日，以5800日圓購買一隻叫《R • TYPE Δ》嘅射擊GAME，隻GAME一共有7版，不過只是暫定的。但好肯定非洲熱得嚟好爽。」



■《R • TYPE Δ》



# 下回放映

# NEW GAMES OF 9/10~9/23

## PlayStation

### 9/10


Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+
GMF
5800日圓
SLG


心 情 浮 動
MY BABY
ACCELER
4800日圓
ETC



COCKTAIL HARMONY
ASTROL
5800日圓
ETC



怒首領蜂
SPS
5800日圓
STG



誕生21
NEC INTERCHANNEL
6800日圓
SLG



DOKI DOKI BOYACCHIO
KING RECORD
5800日圓
AVG


封神演義
光榮
港幣385(行貨)
SRPG



DOLPHINS DREAM
KONAMI
港幣328(行貨)
AVG


MAGICAL MEDICAL
KONAMI
5800日圓
RPG


BULE BRAKER BURST~往笑顏的明天~
HUMAN
5800日圓
AVG

### 9/17


GUBBLE
ASK講談社
4800日圓
ACT


CAPTAIN COMMANDO
NEW
4800日圓
ACT



SPAWN The ETERNAL
HUDSON
5800日圓
ACT


御神樂少女探偵團
HUMAN
6800日圓
AVG


SRPG創作室
ASCII
5800日圓
ETC


山路賽車MAX2
ATLUS
港幣328(行貨)
RAC


蒼狼與白鹿・元朝秘史
光榮
6800日圓
SLG


BISHIBASHI SPECIAL
KONAMI
5800日圓
ETC


U.P.P.
PANTHER SOFTWARE
4800日圓
FPUZ


迴旋尾巴
BANDAI
5800日圓
ACT


蘭未的大江戶雙六 慶應遊擊隊外傳
VICTORY SOFT
5800日圓
ETC

## SATURN

### 9/17

Now Printing
SRPG創作室
ASCII
5800日圓
ETC

Now Printing
幻想水滸傳
KONAMI
3980日圓
RPG

# GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店







# 尊賣新聞

■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk

■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com.hk



## 詩織虹野陪伴你

心跳回憶足球毛巾
備有藤崎詩織及虹野沙希兩款
每款售價HK$128









## To Heart 最愛精品

To Heart 錫包明信片
一包三張，全套18款。
每包HK$25





To Heart 特大錫包卡
全套9款，每包一張。
每包HK$45

To Heart 海報
每張HK$60





心跳回憶足球手帕
每款售價HK$85







神勇飛鷹俠匙扣套裝
經典動畫人物立體再現，全套七款。
每套HK120

## Dreamcast PDA 遊戲《齊集哥斯拉》

育成對戰共冶一爐，可作世嘉新主機Dreamcast記憶卡使用，更可與Dreamcast《哥斯拉Generation》遊戲配合，令遊戲變化更大。
每隻HK$190

心跳回憶實景海報系列
全套12款，以藤崎詩織、虹野沙希及館林見晴為主角。
每款HK$90



代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。